

**PEMANFAATAN TEKNOLOGI AUDIO VISUAL DALAM  
PEMBELAJARAN TEKNIK KEPRAMUKAAN PADA PESERTA DIDIK  
USIA PENGALANG DI MTS MADANI PAO-PAO**



Diajukan untuk Memenuhi salah satu Syarat Kelulusan Sarjana Sosial (S.Sos)  
Jurusan Ilmu Komunikasi  
Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
ALAUDDIN  
MAKASSAR  
1965**

Oleh:

**MUH TAFTAZANI JR**

NIM: 50700111060

**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUKASI  
UIN ALAUDDIN MAKASSAR**

**2016**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muh. Taftazani JR

NIM : 50700111060

Tempat/Tanggal Lahir : Rangas, 21 Juni 1993

Jur/Prodi/Konsentrasi : Ilmu Komunikasi

Fakultas/Program : Fakultas Komunikasi/S1

Alamat

Judul : Komunikasi Audio Visual Dalam

Pemasangan Teknik Kepramukaan Pada Peserta

Diklat Asia Tenggara Di MTs Madani Pao-Pao.

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini

benar adalah hasil karya sendiri. Saya tidak pernah terbukti bahwa ia

merupakan duplikat, tiruan, plagiat atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau

seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Makassar, 11 April 2016.

Penyusun

**Muh. Taftazani JR.**

**NIM. 50700111060**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan skripsi saudara Muh. Taftazani JR., NIM : 50700111060, Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi UIN Alauddin Makassar, setelah dengan saksama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan dengan judul, “Pemanfaatan Teknologi Audio Visual Dalam Pembelajaran Teknik Kepramukaan Pada Peserta Didik Usia Penggalang Di MTs Madani Pao-Pao” memandang bahwa Skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan kepada penguji.

Demikian persetujuan ini dibuat untuk diproses lebih lanjut.

Makassar, 11 April 2016

Pembimbing I

Pembimbing II



D. Muhammad Anshar / hammad Shuhufi, M.Ag.  
NIP. 19680826 200801 1 004 NIP. 19741118 200003 1 001


Mengetahui,  
Ketua Jurusan

Ramsiah Tasruddin., S.Ag., M.Si  
NIP. 19710225 200501 2 001

## PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul “Pemanfaatan Teknologi Audio Visual Dalam Pembelajaran Teknik Kepramukaan Pada Peserta Didik Usia Penggalang Di MTs Madani Pao-Pao” yang disusun oleh Saudara Muh. Taftazani JR., NIM : 50700111060, Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada 2016 dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial dalam Jurusan Ilmu komunikasi dengan beberapa catatan.

Makassar, 20 April 2016



Ketua : Ramsiah Alauddin, M.Si (.....)

Sekretaris : Dr. Abdul Halim, M.Si (.....)

Munaqisy I : Dr. Nurhidayah, M.Si (.....)

Munaqisy II : Nuryana, M.Si (.....)

Pembimbing I : Dr. Muhammad Shuhufi, M.Ag (.....)

Pembimbing II : Dr. Muhammad Shuhufi, M.Ag (.....)

Diketahui Oleh :  
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
UIN Alauddin Makassar

**Dr. H. Abd. Rasyid Masri, S.Ag., M.Pd., M.Si., MM**

NIP: 19690827 196603 1 004

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT. atas limpahan berkah, rahmat dan hidayat-Nya, sehingga penulis diberikan kesehatan, kekuatan, dan kemampuan untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Salam dan shalawat atas junjungan Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun manusia menuju jalan yang diridhai Allah SWT.

Skripsi yang berjudul "Penerapan Teknologi Audio Visual Dalam Pembelajaran Teknik Kepramukaan di Kota Makassar Ditinjau dari Usia Penggalang di MTs Madani Pao-Pao" ini dibuat sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S.Sos) pada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.

Kami selaku penulis sadar bahwa dalam penyusunan skripsi ini terdapat banyak kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis mengharapkan sumbangsa dari para dosen maupun rekan-rekan mahasiswa menjadi lebih baik. Bimbingan dan bimbingan dari para dosen maupun rekan-rekan mahasiswa sangat kami butuhkan untuk melengkapi kekurangan dalam skripsi ini. Selama penyusunan skripsi ini penulis mendapatkan banyak motivasi, baik secara moral maupun materil. Oleh karena itu, dengan penuh ketulusan dan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT. Sang pemilik ilmu dan kekuatan.
2. Kedua orang tua saya. Ayahanda tercinta Jalaluddin dan Ibunda tercinta Rasabunga yang selamanya tetap menjadi sumber inspirasi, kekuatan dan keberuntungan dalam melewati berbagai tantangan dan do'a yang tidak pernah lenyap dari keduanya.

3. Bapak Prof. Dr. H. Musafir Pababbri, M.Si. selaku Rektorat Universitas Islam Negeri UIN Alauddin Makassar, Wakil Rektor I, Prof. Dr. Mardan M.Ag., Wakil Rektor II, Prof. Dr. Lomba Sultan MA., Wakil Rektor III, Prof. Siti Aisyah MA, PhD., serta seluruh staf UIN Alauddin Makassar
4. Dr. H. Abd. Rasyid Masri, S.Ag., M.Pd., M.Si., M.M, selaku Dekan fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Alauddin Makassar. Dan Dr. Misbahuddin, M.Ag., Wakil Dekan I, Dr Mahmuddin, M.Ag., Wakil Dekan II, dan Dr. Nur Syamsiah, M.Pd.I selaku Wakil Dekan III yang telah memberi wadah bimbingan
5. Ramsiah Tasruddin, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi dan Dr. Abdul Hamid, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi UIN Alauddin Makassar.
6. Dr. Muhammad Asyraf, ST, M.Pd., selaku Pembimbing I dan Dr. Muhammad Shuhufi, M.Pd., M.Pd.I selaku Pembimbing II, yang telah mencurahkan perhatiannya untuk membimbing, bimbingan, dan arahan pada proses penulisan skripsi ini sampai akhir sehingga dapat diselesaikan dengan baik.
7. Dr. Nurhidayat Muh. Said, M.Ag. selaku penguji I dan Nuryadi Kadir, S.Sos., M.A. selaku penguji II yang telah memberikan pencerahan dalam proses penyelesaian skripsi ini.
8. Segenap dosen, Staf Jurusan, Tata Usaha serta pengurus perpustakaan Fakultas Dakwah dan Komunikasi atas ilmu, bimbingan, arahan, motivasi, dan nasehatnya selama penulis menempuh pendidikan di Jurusan Ilmu Komunikasi.
9. Keluarga besar saya yang selama ini selalu mendukung saya. Khususnya untuk adik-adik saya. ST Arifah Mariama JR, ST. Anisah Jaliah JR,



Muhammad Muzammil JR, Ahmad Akbar JR, ST Khafifah Indah Rasa JR, Ganiyyir Rahman JR, dan Burhanis Sultan JR.

10. Teman-teman seperjuangan di Fakultas Dakwah dan Komunikasi, terkhusus Angkatan 2011 Jurusan Ilmu Komunikasi yang namanya tidak sempat kami sebutkan satu persatu, yang telah menjadi teman seperjuangan selama ini dalam perjalanan penulis sehingga dapat menyelesaikan studi di UIN Alauddin Makassar.

11. Keluarga Besar Pramuka UIN Alauddin Makassar tempat kami mengaplikasikan ilmu yang kami dapatkan selama ini. Terkhusus untuk Kakak-Kakak Pembina kami yang selama ini telah selaku Pembina Racana Alauddin dan Kakak Pembina kami selaku Pembina Racana Maipa Deapati di Pramuka UIN Alauddin Makassar. Kakak Ketua Gugus Depan 10-073 Kak Alwan Subhan dan Kak Ketua Gugus Depan 10-074 Kak Kamsina Sulaiman. Kakak-kakak Pembina kami angkatan LKKPM 30, dan semua kakak-kakak yang telah membantu kami dalam perjalanan satu-persatu. Sekali lagi terima kasih banyak.

12. Keluarga Besar Korporasi Pemuda dan Pemuda Alam Kalomang (KAPAK) Sul-Bar. Terkhusus untuk Pak Elvis Muslatif selaku Pembina kami di KAPAK yang selama ini mengajarkan kami cara bertahan hidup serta tidak pernah bosan memantau dan menuntun kami walaupun dari jauh. Serta saudara-saudaraku Adri Lesmana, Febriadi Ali, Muh Ikram, Ikram Hadi, Muh Tasbir, Ince Hikma, Busman Rasyid, Sainal Abidin, Budiman, Esra Padatu, Aldi Salkasi, serta semua yang masih setia menjaga Kapak sampai sekarang yang belum sempat kami sebutkan namanya satu persatu.
13. keluarga Besar Pesantren Madani Pao-pao terkhusus Bapak Direktur Pesantren Madani Pao-pao dan Bapak Kepala sekolah MTs Madani Pao-

pao, Para Pembina Pramuka Di MTs Madani Pao-pao serta Adik-adik Pramuka di MTs Madani Pao-pao yang senantiasa membantu kelancaran penelitian untuk kelengkapan skripsi ini.

14. Semua pihak yang belum sempat kami sebutkan, sekali lagi terima kasih banyak.

Dengan penuh kesadaran penulis menyadari penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan, walau demikian penulis berusaha memberikan yang terbaik. Semoga Allah SWT senantiasa memberi pertolongan kepada semua pihak yang berperan dalam penulisan skripsi ini dan memberikan manfaat atas tulisan ini. Wassalam.





## DAFTAR ISI

<b>JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Fokus Penelitian dan Skripsi.....	6
D. Kajian Pustaka .....	11
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	15
<b>BAB II TINJAUAN TEORITIS.....</b>	<b>17</b>
A. Teknologi Audio Visual.....	17
B. Pembelajaran Teknik Kepramukaan.....	23
C. Peserta Didik usia.....	25
D. Faktor Pendukung.....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>31</b>
A. Jenis penelitian.....	31
B. Pendekatan penelitian .....	31
C. Lokasi Penelitian.....	31
D. Waktu Penelitian.....	31
E. Objek Penelitian.....	31
F. Sumber Data .....	32
G. Metode Pengumpulan Data.....	32
H. Instrument Penelitian .....	34
I. Teknik Pengolahan dan Analisis Data .....	34
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>36</b>
A. Profil Madrasah dan Organisasi Gerakan Pramuka MTs Madani Pao-pao .....	36
1. profil Madrasah Tsanawiyah Madani Pao-pao.....	36

2. Organisasi Gerakan Pramuka di MTs Madani Pao-pao .....	38
3. Menyiapkan materi pembelajaran teknik kepramukaan.....	42
B. Pemanfaatan teknologi audio visual pada pembelajaran teknik kepramukaan di MTs Madani Pao-pao .....	43
1. Perangkat yang digunakan saat pembelajaran.....	43
2. Aktifitas perangkat yang digunakan saat pembelajaran.....	46
3. Bentuk informasi pada teknologi audio visual yang digunakan ...	49
4. Model komunikasi saat pembelajaran menggunakan teknologi audio visual .....	51
5. Fungsi Pemanfaatan teknologi audio visual dalam pembelajaran teknik kepramukaan di MTs Madani Pao-pao .....	56
a. Teknologi audio visual sebagai media menyimpan ide.....	56
b. Teknologi audio visual sebagai media visualisasi kata .....	57
c. Teknologi audio visual sebagai media ilustrasi.....	62
d. Teknologi audio visual sebagai media untuk pandangan yang sama antara Peserta Didik.....	63
e. Teknologi audio visual sebagai media untuk meningkatkan perhatian Peserta Didik.....	65
f. Teknologi audio visual sebagai media untuk meningkatkan pengalaman dan minat Peserta Didik.....	66
C. Faktor pendukung dan penghambat pembelajaran teknik kepramukaan menggunakan teknologi audio visual di MTs Madani Pao-pao .....	67
a. Faktor pendukung.....	67
b. Faktor penghambat.....	71
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>77</b>
A. Kesimpulan .....	77
B. Implikasi .....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>80</b>
<b>LAMPIRAN</b>	
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1:</b> Perbandingan penelitian terdahulu.....	14
<b>Tabel 2:</b> Efek visualisasi dan kemampuan mengingat setelah lewat waktu....	22
<b>Tabel 3 :</b> Daftar nama informan .....	32
<b>Tabel 4:</b> Daftar pengurus Gerakan Pramuka di MTs Madani Pao-pao .....	39
<b>Tabel 5 :</b> Lokasi kegiatan Pramuka di MTs Madani Pao-pao .....	39
<b>Tabel 6:</b> Daftar nama Peserta Didik.....	40
<b>Tabel 7:</b> Jenis penerimaan informasi.....	58
<b>Tabel 8:</b> Contoh visualisasi.....	59
<b>Tabel 9:</b> Simulasi isi pesan.....	62
<b>Tabel 10:</b> Respon Peserta Didik.....	63



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.</b> Komunikasi model Schramm .....	17
<b>Gambar 2.</b> Pengoperasian perangkat teknologi .....	46
<b>Gambar 3.</b> Hubungan perangkat .....	48
<b>Gambar 4.</b> Pengiriman informasi dari sumber ke komunikator .....	52
<b>Gambar 5.</b> Teknologi sebagai sumber dalam pembelajaran.....	53
<b>Gambar 6.</b> Teknologi pada proses interaksi dalam pembelajaran .....	53
<b>Gambar 7.</b> Teknologi sebagai sumber dalam pembelajaran .....	55
<b>Gambar 8.</b> Teknologi sebagai sumber dalam pembelajaran .....	55
<b>Gambar 9.</b> Teknologi audio visual sebagai sumber dalam pembelajaran yang sama .....	67



## ABSTRAK

Nama : Muh. Taftazani JR.  
NIM : 50700111060  
TTL : Rangas, 21 Juni 1993  
Prodi : Ilmu Komunikasi  
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi  
Judul : Pemanfaatan Teknologi Audio Visual Dalam Pembelajaran Teknik Kepramukaan Pada Peserta Didik Usia Penggalang Di MTs Madani Pao-Pao.

---

Secara umum, pemanfaatan teknologi audio visual sebagai media pembelajaran merupakan salah satu media komunikasi dalam bidang pendidikan yang digunakan untuk membantu proses belajar dalam memaksimalkan proses pembelajaran yang lebih efektif. Penelitian yang terjadi pada pendidikan ekstrakurikuler Gerakan Pramuka MTs Madani Pao-pao. Pembelajaran yang efektif saat menggunakan teknologi audio visual mendorong penulis untuk membahas cara pemanfaatan teknologi audio visual dalam pembelajaran teknik kepramukaan di MTs Madani Pao-pao. Faktor pendukung dan penghambat dalam penyampaian materi pembelajaran teknik kepramukaan menggunakan teknologi audio visual di MTs Madani Pao-pao.

Skripsi ini disusun dengan menggunakan jenis kualitatif deskriptif yang menggunakan pendekatan komunikasi fungsional. Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi observasi, riset kepustakaan, wawancara dan dokumentasi yang menghasilkan data. Peserta Didik di MTs Madani Pao-pao sebagai objek penelitian.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi audio visual dalam pembelajaran teknik kepramukaan pada usia Penggalang di MTs Madani Pao-pao dilakukan melalui beberapa cara mulai dari pemilihan perangkat yang digunakan, cara teknologi tersebut dalam mengirimkan informasi kepada Peserta Didik, bentuk informasi yang disampaikan melalui teknologi audio visual, fungsi pemanfaatan teknologi audio visual yang digunakan untuk mempengaruhi Peserta Didik saat pembelajaran berlangsung, serta faktor pendukung dan penghambat proses komunikasi dalam pembelajaran menggunakan teknologi audio visual yang masing-masing dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Cara pemanfaatan teknologi audio visual dalam proses pembelajaran inilah yang menambah efektifitas dan kualitas pembelajaran di MTs Madani Pao-pao dalam mengembangkan kemampuan Peserta Didiknya.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### *A. Latar Belakang Masalah*

Gerakan Pramuka yang disingkat GP merupakan lembaga organisasi yang bergerak di bidang pendidikan non formal dan memiliki tujuan untuk membentuk mental serta karakter Peserta Didik. Metode pendidikan pembinaan pada GP ini ialah Peserta Didik dapat langsung mempraktekkan segala materi yang diberikan, artinya materi kepramukaan dipelajari dengan metode belajar sambil melakukan. Bapak kepanduan Sir Robert Baden Powell yang dikenal dengan sapaan Pak Pandita Sir Robert Powell mengatakan bahwa Kepramukaan itu bukanlah suatu ilmu yang harus dipelajari dengan tekun, bukan pula merupakan kumpulan informasi yang terkandung dalam naskah dari suatu buku, tetapi kepramukaan adalah suatu pengalaman yang menyenangkan di alam terbuka, tempat orang dewasa dan anak-anak bersama-sama mengadakan pengembaraan bagaikan anak-anak di alam bebas dan kebahagiaan, keterampilan dan kesenangan yang diperoleh dari pertolongan bagi yang membutuhkannya.<sup>1</sup>

Walaupun kegiatan kepramukaan adalah kegiatan yang berorientasi pada aktifitas di luar ruangan atau di alam bebas seperti di lapangan terbuka dan di hutan belantara, namun proses pembinaan dalam Gerakan Pramuka tidak selamanya berada di luar ruangan. Materi-materi kepramukaanpun banyak yang bertemakan materi formal yang mengharuskan pembelajaran dilakukan dalam ruangan, bahkan terkadang materi yang seharusnya diberikan diluar ruanganpun ternyata dilaksanakan di dalam ruangan. Artinya proses pembelajaran dalam

---

<sup>1</sup>Andri Bob Sunardi, *Boyman* (Cet. IX; Bandung: Nuansa Muda, 2014), h. 3.

Gerakan Pramuka dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan, situasi, dan kondisi yang ada.

Jauh sebelum komunikasi dikenal sebagai sebuah bidang kajian ilmu, praktik komunikasi dalam kepramukaan telah ada sebagai sebuah pengetahuan wajib bagi para Pramuka mulai dari cara yang primitif seperti menggunakan asap, bunyi-bunyian, atau pantulan cahaya, sampai pada yang lebih modern seperti pengiriman pesan dengan kode morse, telegraf, telegram, dan sekarang telah berada pada masa penggunaan teknologi komunikasi dan informasi yang lebih canggih. Salah satu penggunaan teknologi yang sering digunakan oleh para pembina kepramukaan dan Pramuka adalah penggunaan media pembelajaran dalam bentuk teknologi komunikasi dan informasi. Teknologi komunikasi dan informasi sebagai media pembelajaran dalam kepramukaan memiliki bentuk yang sangat banyak seperti fotografi, multimedia, radio, televisi, sampai dengan penggunaan media pembelajaran seperti E-mile, blog, grup media sosial, *e-learning* dan lain sebagainya.



Secara umum, teknologi dengan begitu cepat menjadi suatu bagian yang hampir selalu ada dalam setiap sisi kegiatan manusia yang mengharuskan manusia dituntut untuk dapat menyesuaikan diri dengan situasi perkembangan teknologi yang ada. Mungkin inilah yang dimaksud dalam ilmu sosiologi dengan teori perubahan sosial yakni proses yang dialami oleh anggota masyarakat serta semua unsur-unsur budaya dan sistem-sistem sosial, dimana semua tingkat kehidupan masyarakat secara sukarela atau dipengaruhi oleh unsur-unsur eksternal meninggalkan pola-pola kehidupan, budaya, dan sistem sosial lama kemudian

menyesuaikan diri atau menggunakan pola-pola kehidupan, budaya, dan sistem sosial yang baru.<sup>2</sup>

Perkembangan teknologi yang semakin canggih dan semakin membudaya, memaksa para pelaku kegiatan kepramukaan untuk berpikir lebih kreatif dan inovatif dalam mengimbangi perkembangan zaman yang selalu berubah. Saat ini pembelajaran kepramukaan telah bertransformasi ke dalam bentuk pendidikan yang lebih formal dimana bentuk pembinaannya disesuaikan kepada pengetahuan-pengetahuan umum. Metode pembinaan kepramukaan juga telah dikonversi ke sebuah model baru yang mengintegrasikan metode lama yang lebih tradisional kepada metode baru yang lebih modern yaitu dengan memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk meningkatkan efektivitas kegiatan pembinaan kepramukaan. Disamping itu, hadirnya teknologi ditengah-tengah eksistensi pembinaan pramuka diharapkan mampu membuka pandangan setiap orang mengenai Pramuka yang Primitif dan hanya bisa bernyanyi dan bertepuk tangan menjadi Pramuka yang mampu berinteraksi dengan berbagai makhluk-makhluk modern yang berwawasan luas.



Aktifitas kepramukaan pada dasarnya sejak lama telah menggunakan teknologi sebagai media dalam melakukan pembelajaran. Jika kita melihat sejarah yang telah dilalui, proses pembinaan Pramuka atau proses pendidikan pada umumnya dilakukan secara manual yakni pengajar memberikan materi pembelajaran kepada Peserta didik secara verbal dilengkapi dengan papan tulis dan buku sebagai media pembelajarannya. Namun proses pembelajaran seperti itu telah berubah sedikit demi sedikit kepada pemanfaatan teknologi yang lebih instan. Kapur tulis dan papan tulis berwarna hitam yang dulunya menjadi media

---

<sup>2</sup>Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi Teori, Paradigma, Dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat* (Cet. IV; Jakarta: Kencana, 2009), h. 91.



wajib guru dalam mengajar sekarang telah beralih kepada penggunaan spidol dengan bahan tinta, dan saat ini spidol hanya menjadi media pelengkap dalam pembelajaran dimana media-media baru bermunculan seperti media transparansi (*overhead projector* disingkat OHP dan *overhead transparency* disingkat OHT), multimedia instruksional, modul (media untuk belajar mandiri), *e-learning*, dan media audio visual. penggunaan media-media baru dalam pembelajaran di atas telah memberikan warna yang baru pada perkembangan pendidikan kita di Indonesia khususnya dalam pembinaan kepemukaan sebagai wadah membina generasi muda sebagai salah satu sarana pembinaan. Era modern sekarang ini, dengan melalui sejarah yang cukup panjang, sudah banyak sekolah yang menggunakan teknologi komputer dan multimedia sebagai media pembelajaran. Tak ketinggalan aktifitas kepramukaan yang menjadi salah satu kegiatan dengan pemanfaatan teknologi sebagai media dalam pembelajaran. Salah satu sekolah yang menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran ialah MTs Madani Pao-pao.



MTs Madani Pao-pao merupakan salah satu madrasah yang cukup aktif dalam kegiatan Pramuka. Keaktifan pada pangkalan ini dalam setiap kegiatan-kegiatan dapat dilihat melalui prestasi-prestasi yang diraih melalui kegiatan atau *event* yang dilaksanakan baik di Ranting, di Cabang, di Daerah maupun di tingkat Nasional. Dari prestasi yang didapatkan dalam kegiatan Pramuka tersebut, pangkalan MTs Madani Pao-pao ini sudah cukup diperhitungkan oleh pangkalan-pangkalan lain. Dalam masa pembentukannya, pangkalan ini merupakan pangkalan yang selalu mencari inovasi-inovasi dalam mengembangkan metode latihannya. Beberapa cara digunakan dalam melakukan latihan mulai dari cara tradisional pramuka dalam berlatih sampai cara yang sudah lebih modern telah dilakukan salah satunya ialah penggunaan media pembelajaran dalam proses

pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan pada Madrasah ini yaitu teknologi audio visual. Teknologi audio visual menyajikan materi pembelajaran kepramukaan secara visual dilengkapi dengan suara. Teknologi audio visual dalam setiap kegiatan kepramukaan hampir menjadi bagian yang wajib sebagai bentuk transformasi metode pembelajaran lama dan baru serta telah menjadi salah satu sarana pembelajaran yang sering digunakan karena dapat memberikan rangsangan dan pengalaman belajar secara nyata kepada Peserta Didik melalui indera penglihatan dan pendengaran.

Kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada aktifitas komunikasi dimana komunikator menyampaikan pesan dan informasi kepada komunikan dalam hal ini adalah Pembina dan Peserta Didik seperti yang terangkai dalam kajian mengenai komunikasi instruksional bahwa komunikasi dalam pendidikan adalah sebuah proses dan kegiatan komunikasi yang sengaja dirancang khusus untuk tujuan meningkatkan nilai tambah bagi pihak sasaran.<sup>3</sup> Sasaran dalam hal ini merupakan pelaku-pelaku yang berorientasi pada komunikasi yaitu Guru dan Peserta Didik. Fokus dari pembahasan ini bukan pada materi apa yang diajarkan oleh Pembina kepada Peserta Didik namun penelitian ini lebih kepada proses segala aktifitas komunikasi yang terjadi pada pembelajaran baik Pembina maupun Peserta Didik dengan memanfaatkan teknologi audio visual dalam pembinaan. Berbicara mengenai pemanfaatan berarti segala hal mengenai penggunaan teknologi audio visual ini. Dari pembinaan kepramukaan dengan menggunakan teknologi audio visual yang telah dikemukakan di atas maka kami tertarik untuk mengetahui cara latihan yang dilakukan di pangkalan MTs Madani Pao-pao dengan menggunakan media berbasis teknologi audio visual. Melihat

---

<sup>3</sup>Pawit M. Yusuf, *Komunikasi Instruksional Teori dan Praktik* (Cet. I: Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 1.

permasalahan yang telah dijelaskan di atas maka penelitian ini kami beri judul **“Pemanfaatan Teknologi Audio Visual Dalam Pembelajaran Teknik Kepramukaan Pada Peserta Didik Usia Penggalang di MTs Madani Pao-pao”**. Semoga penelitian dengan mengambil tema dan judul ini, diharapkan dapat menjadikan proses komunikasi pada dunia pembelajaran dengan menggunakan teknologi audio visual menjadi lebih memotivasi Peserta Didik dalam kegiatan pembelajaran serta menjadikan guru atau Pembina mengembangkan metode-metode mengajar dengan menggunakan teknologi audio visual yang ada, dan yang terakhir ialah membuka peluang bagi siswa dalam dunia komunikasi untuk lebih mendalami posisi-posisi yang ada dan posisi dalam berbagai bidang mengingat komunikasi itu penting dalam menjalani kehidupan manusia.

### ***B. Rumusan Masalah***

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka penulis mengidentifikasi beberapa masalah kepada dua bagian yaitu:

1. Bagaimana pemanfaatan teknologi audio visual dalam pembelajaran teknik kepramukaan di MTs Madani Pao-pao ?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penyampaian materi pembelajaran teknik kepramukaan menggunakan teknologi audio visual di MTs Madani Pao-pao ?

### ***C. Fokus Penelitian dan Deskripsi Fokus***

#### **1. Fokus Penelitian**

Bedasarkan fokus masalah, maka disusunlah fokus penelitian untuk memperjelas orientasi penelitian ini guna menghindari penafsiran yang beragam sehingga penelitian ini bisa lebih terarah. berikut defenisi yang lebih spesifik terkait konsep-konsep yang termuat dalam judul dan masalah yang dikaji, yaitu :

#### a. Pemanfaatan Teknologi Audio Visual

Teknologi audio visual merupakan salah satu produk teknologi komunikasi dan informasi yang di era globalisasi sekarang ini memiliki banyak fungsi dan kegunaan seperti contohnya digunakan dalam kegiatan pemasaran dan periklanan (produk alat, produk jasa, iklan layanan masyarakat, dan lainnya), alat simulator (transportasi dan penerbangan, game, tutorial, dan lainnya), profil-profil perusahaan, alat pendidikan (illustrator, presentase, pengembangan bahasa, dan lainnya), serta masih banyak lagi. Bahkan Shanon dan Weaver menyebutkan tentang beberapa kegiatan komunikasi, dari praktik bercakap, menulis, maupun komunikasi melalui media massa. Aktivitas komunikasi menurut Shanon dan Weaver meliputi aktivitas lain seperti bermusik, bermain balet, atau pentas teater. Setiap aktivitas manusia memiliki makna dan mengandung arti serta pesan. Setiap orang dapat pendapat mengenai tujuan komunikasi, membangun kesamaan adalah poin paling utama dalam setiap pandangan mengenai tujuan komunikasi. Shanon dan Weaver menekankan bahwa komunikasi adalah sebuah proses yang memiliki tujuan untuk membangun kesamaan antara sumber dan penerima pesan.<sup>4</sup>

Teknologi audio visual ini merupakan sebuah media yang bertujuan untuk menyatukan persepsi antara komunikator dan komunikan. Penelitian dengan tema pemanfaatan teknologi audio visual ini merupakan sebuah penelitian yang menempatkan teknologi ini sebagai media yang berfungsi sebagai alat instruksional untuk menghubungkan Pembina dan Peserta Didik. Diketahui bahwa teknologi audio visual memiliki banyak jenis dan bentuk. Berbagai macam fungsi jenis dan bentuk dari teknologi tersebut memiliki tujuan dan kegunaan yang dapat

---

<sup>4</sup>Muhammad Mufid, *Etika dan Filsafat Komunikasi* (Cet. II; Jakarta: Kencana, 2010), h. 61.

dimanfaatkan sebagai media komunikasi. pemanfaatan teknologi ini diharapkan dapat membangun kesamaan pemaknaan antara komunikator kepada komunikan. Segala aktifitas penggunaan teknologi audio visual dalam proses komunikasi itulah yang kami maksud dengan cara pemanfaatannya. Sedangkan yang menjadi akhir dari pembahasan ini bukan pada minat belajar siswa, bukan juga materi yang diajarkan oleh Pembina kepada Peserta Didik, tetapi proses komunikasi Pembina dan Peserta Didik dengan memanfaatkan teknologi audio visual dalam kegiatan pembelajaran.

b. Pembelajaran Teknik Kepramukaan

pembelajaran teknik kepramukaan merupakan hal-hal yang digunakan dalam proses pembelajaran Gerakan Pramuka berupa materi-materi yang berisi tentang pengetahuan teknik kepramukaan yang disajikan melalui teknologi audio visual. Materi teknik kepramukaan ini diberikan melalui media audio visual yang nantinya disampaikan dari Pembina kepada Peserta Didik Pramuka. Pembelajaran teknik kepramukaan dilakukan dalam satu kelas belajar dengan cara *outdoor* dan *indoor* di sekolah pada umumnya, yaitu Pembina selaku komunikator menyampaikan materi atau pesan kepada Peserta Didik selaku komunikan dengan menggunakan sebuah media. Kelas belajar yang dimaksud dapat berupa kelas belajar *outdoor* (diluar ruangan) bisa juga kelas belajar yang lebih formal yaitu *indoor* (dalam ruangan) tergantung cara pembinaan yang sering digunakan oleh pangkalan yang diteliti. Aktifitas pembinaan dengan memanfaatkan media audio visual yang berisi tentang materi-materi teknik kepramukaan inilah yang akan menjadi pembahasan dalam tulisan ini.

### c. Peserta Didik Usia Penggalang

Peserta Didik usia Penggalang ini merupakan masa-masa manusia mengalami pertumbuhan baik fisik maupun kejiwaan. Masa ini adalah masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa dan inilah yang biasanya dikenal dengan masa remaja. Masa remaja merupakan masa dimana tingkat pergerakan hormon manusia lebih aktif dan tidak stabil, jadi pada masa ini terkadang seseorang bertingkah seperti anak-anak dan terkadang bertingkah seperti orang dewasa. Perilaku inilah yang membuat masa ini dikatakan masa-masa tidak stabil, karena gampang berubah-ubah. Perkembangan kepramukaan pada setiap golongan Pramuka sebagai peserta didik yang baru, biasanya dibagi dalam empat golongan yakni siaga, penggalang, penegak, dan pandega.

Alasan utama memilih golongan atau tingkatan Penggalang dalam penelitian ini tidak lain karena kegiatan Pramuka pada tingkatan Penggalang lebih banyak membutuhkan pengetahuan dan keterampilan kepramukaan dari pada tingkatan golongan yang lain. Untuk lebih jelasnya, berikut gambaran umum tentang bentuk metode pembinaan di tingkat Penggalang. Dari gambaran ini akan menjelaskan secara nyata tentang perbedaan golongan tingkatan pramuka ini. pertama golongan siaga, golongan ini lebih mengedepankan metode pembinaan dalam bentuk *games* dan kesenian seperti menyanyi, menggambar, menari, dan memecahkan teka-teki. Kedua ialah golongan penggalang dimana pada golongan ini pembinaan lebih difokuskan kepada pengenalan dan pengembangan teknik kepramukaan yaitu berkomunikasi jarak jauh dengan menggunakan sandi dan bendera, simpul dan ikatan, *pioneering* atau membuat bangunan, navigasi (darat dan laut), PPPK, senam. Inti dari latihan di tingkatan ini ialah menguji ketangkasan, kecakapan dan keterampilan secara fisik. Ketiga golongan penegak

yaitu pada golongan ini, proses pembinaan lebih diarahkan untuk mengasah kemampuan intelektual anggota Pramuka. Jadi bentuk kegiatan pada golongan ini berupa cara membuat karya tulis ilmiah, pembuatan teknologi tepat guna, pelatihan-pelatihan, seminar (wawasan kenbangsaan, empat pilar, bela Negara, dll.), dasar-dasar kepemimpinan, serta materi-materi yang merangsang kemampuan intelektual lain. keempat yaitu pandega, pada golongan pandega ini pembinaan tidak lagi seperti model pembinaan tiga golongan sebelumnya tetapi golongan ini diberikan ruang lebih luas untuk mengembangkan kemampuan dalam menjalankan sebuah kegiatan sehingga lebih leluasa dalam mengembangkan kreatifitas. Adapun kegiatan yang ada pada golongan ini ialah kegiatan-kegiatan berupa perencanaan, pelaksanaan, pelaksanaan sebuah kegiatan, pengorganisasian kegiatan, evaluasi, pengabdian administrasi, dan persiapan kejenjang Pembina.



Keempat klasifikasi yang telah dijelaskan tadi memberikan gambaran dasar mengenai bentuk kegiatan masing-masing golongan. Untuk itulah kami memilih golongan pandega sebagai golongan atau tingkatan yang lebih cocok sebagai objek dalam tulisan kami.

#### d. Faktor Pendukung dan Penghambat

Bagian ini akan menjelaskan tentang beberapa faktor pendukung dan penghambat proses penyampaian pesan dengan menggunakan sebuah teknologi audio visual sebagai media pembelajaran pada Peserta Didik. Sebuah proses komunikasi tidak terlepas dari yang namanya faktor pendukung dan penghambat. Untuk mengetahui apa saja faktor pendukung dan penghambat yang terjadi dalam proses komunikasi dengan menggunakan teknologi audio visual ini, maka harus dikaji dan diteliti terlebih dahulu. Untuk itu pada bagian ini kita fokuskan pada

faktor pendukung dan penghambat dalam proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi audio visual.

## 2. Deskripsi Fokus

Dekskripsi fokus berfungsi menjelaskan batasan dan cakupan penelitian, dalam tulisan ini penulis bermaksud melihat dan mengetahui kegiatan pemanfaatan teknologi audio visual sebagai media pembelajaran teknik kepramukaan pada Peserta Didik di MTs Madani Pao-pao serta pendukung dan penghambat pembelajaran teknik kepramukaan dengan menggunakan teknologi audio visual.

Pemanfaatan teknologi audio visual dalam kegiatan pembelajaran kepramukaan ini merupakan aktifitas yang dilakukan oleh Pembina dan Peserta Didik dengan menggunakan media pembelajaran. Penelitian dengan tema pemanfaatan teknologi audio visual ini dilakukan dengan mengkaji perangkat yang digunakan seperti jenis, bentuk interaktif, dan perangkat lunak yang digunakan dengan pengguna, fungsi penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran kepramukaan di MTs Madani Pao-pao, serta faktor pendukung dan penghambat proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi audio visual.

## D. Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan tulisan-tulisan penelitian terdahulu yang berhubungan dengan tema pemanfaatan teknologi audio visual dalam pembelajaran teknik kepramukaan pada Peserta Didik usia Penggalang. Adapun penelitian-penelitian terdahulu tersebut ialah :



Komunikasi instruksional guru dalam mengajar anak autis di sekolah dasar luar biasa negeri sinjai oleh Ayunia Anindiati, seorang mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar (2015). Penelitian ini mencari tau proses komunikasi yang dilakukan oleh Pembina kepada Peserta Didik Autis dengan pendekatan-pendekatan komunikasi instruksional. Diketahui bahwa komunikasi instruksional merupakan komunikasi yang tujuannya untuk merubah perilaku siswa menjadi seperti apa yang diharapkan oleh Pembina. Penelitian ini juga menggambarkan proses interaksi Guru dan Peserta Didik dalam mengajar dengan menggunakan instruksi verbal dan instruksi non verbal. Selain itu, penelitian ini juga membahas mengenai metode instruksional. Selain itu, faktor pendukung dan penghambat proses komunikasi instruksional dalam penelitian ini juga akan dibahas. Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa komunikasi non verbal merupakan bentuk komunikasi yang sering digunakan dalam interaksi Guru dan Siswa, kegiatan instruksional dengan menggunakan fasilitas lengkap merupakan faktor yang sangat mendukung dalam proses komunikasi. Selain itu, faktor penghambat pada penelitian ini ialah kemampuan menerima Peserta Didik yang mengakibatkan perhatian pada pelajaran kurang. Artinya suatu yang dapat memfokuskan perhatian Peserta Didik sangat membantu dalam meningkatkan kemauan dan perhatian belajar Peserta Didik.<sup>5</sup>

Penggunaan media audio visual dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa oleh Riduan Saberan, Program Studi Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia dan Daerah, STKIP PGRI Banjarmasin (2012). Penelitian ini mengemukakan tentang pengaruh penggunaan media audio visual pada hasil

---

<sup>5</sup>Ayunia Anindiati, "Komunikasi Instruksional Guru Dalam Mengajar Anak Autis Di Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri Sinjai", *Skripsi* (Makassar: Fak. Dakwah dan Komunikasi UIN Alauddin, 2015), h. 71.

belajar siswa. Media dengan menggunakan teknologi audio visual pada penelitian ini digambarkan dengan hasil yang baik, media audio visual digambarkan dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih giat. Jadi minat siswa dalam proses belajar dengan media sangat tinggi dan berdampak pada prestasi siswa. Namun faktor lain dalam pendukung dan penghambat dalam penelitian ini hanya menjelaskan tentang hambatan internal pengajar dan tidak menjelaskan pendukung dan penghambat teknis dalam penggunaan media audio visual.<sup>6</sup>

Penelitian selanjutnya berjudul “Media dan perubahan iklim: aplikasi medium komunikasi terkini dalam mengkomunikasikan mitigasi dan adaptasi perubahan iklim”. Oleh, J.E. Luik, “Media Dan Perubahan Iklim: Aplikasi Medium Komunikasi Terkini Dalam Mengkomunikasikan Mitigasi Dan Adaptasi Perubahan Iklim” *UKP Surabaya*. <http://repository.petra.ac.id/15385/> (Diakses 3 Januari 2016). Penelitian ini menjelaskan tentang beberapa bentuk media yang bertransformasi ke dalam bentuk sebuah media baru sebuah informasi digambarkan dalam sebuah bentuk realitas sehingga orang lebih mudah mencerna, medium dalam penelitian ini digambarkan lebih nyata sehingga pesan yang disampaikan lebih bermakna. Di samping itu, penyajian fakta-fakta empiris dengan ringkas membuat informasi lebih menarik dan lebih mudah dicerna. Penelitian ini mengklasifikasikan media sebagai sebuah saluran informasi, bahkan hasil penelitian ini telah merubah rancangan verbal komunikasi kearah visual. Bentuk komunikasi tidak lagi harus mengedepankan pembahasan yang secara langsung tetapi dapat semuanya telah disajikan dalam media (digitalisasi).<sup>7</sup>

<sup>6</sup>Riduan Saberan, “Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Oleh, Program Studi Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia Dan Daerah.” *STKIP PGRI Banjarmasin* . <http://stkipbjm.ac.id/ojs/index.php/jpl/article/view/13>. (Diakses 3 Januari 2016).

<sup>7</sup>J.E. Luik, “Media Dan Perubahan Iklim: Aplikasi Medium Komunikasi Terkini Dalam Mengkomunikasikan Mitigasi Dan Adaptasi Perubahan Iklim” *UKP Surabaya*. <http://repository.petra.ac.id/15385/> (Diakses 3 Januari 2016).

Tabel dibawah ini mendiskripsikan perbedaan dan persamaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti:

**Tabel 1:** Perbandingan penelitian terdahulu

No.	Nama Peneliti, Judul Skripsi/Jurnal	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
1	Ayunia Anindiati, <i>Komunikasi instruksional guru dalam mengajar anak autis di sekolah dasar luar biasa negeri sinjai</i>	a. Menggunakan penelitian kualitatif b. Mengetahui cara berkomunikasi dalam proses belajar murid dengan metode verbal, non verbal, dan audio visual	a. bentuk fisik Peserta Didik yang sebagai sasaran komunikasi b. teknologi audio visual adalah bagian kecil dari komunikasi instruksional c. metode non verbal yang digunakan bukan audio visual
2	Riduan Saberan, <i>Penggunaan media audio visual dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa</i>	a. menggunakan penelitian kualitatif b. penggunaan media audio visual c. penelitian menggunakan data	a. penelitian pendidikan b. penggunaan media hanya sebatas fungsi dan tujuan, tidak membahas tentang cara penransmisian data visual dilengkapi suara kepada siswa c. pendukung dan hambatan berfokus pada kesulitan guru dan tidak menjelaskan bentuk hambatan keseluruhan dalam proses pembelajaran
3	J.E. Luik, <i>Media dan perubahan iklim: aplikasi medium komunikasi terkini dalam mengkomunikasikan mitigasi dan adaptasi perubahan iklim</i>	a. penelitian kualitatif b. penelitian menggunakan media dalam menyampaikan sebuah informasi atau pesan c. konsep komunikasi dalam rana digitalisasi teks, gambar bergerak, gambar diam.	a. penelitian dalam membangun kesadaran di tujukan untuk umum b. pembahasan terlalu luas dalam mengenai media c. gambaran-gambaran visual dalam banyak media sedangkan penelitian ini hanya teknologi audio visual

Sumber : Olahan Peneliti 2016

## ***E. Tujuan dan Manfaat Penelitian***

### **1. Tujuan Penelitian**

- a. Untuk mengetahui pemanfaatan teknologi audio visual dalam pembelajaran teknik kepramukaan
- b. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat dalam penyampaian materi pembelajaran teknik kepramukaan menggunakan teknologi audio visual.

### **2. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang mencakup beberapa hal pokok seperti berikut :

- a. Bagi Dunia Akademik

Sebagai bahan referensi untuk kemajuan wawasan keilmuan yaitu Ilmu Komunikasi mengenai media yang diintegrasikan dengan agama untuk perkembangan dunia pendidikan.

- b. Bagi Dunia Kepramukaan

Memberikan motivasi kepada Pembina dalam mengembangkan metode mengajar dengan menggunakan teknologi serta mendorong Peserta Didik untuk aktif dalam pembelajaran.

- c. Bagi Dunia Sekolah Secara Umum

Sebagai bahan masukan bagi Pembina dan Peserta Didik dalam proses pembelajaran teknik kepramukaan untuk meningkatkan metode mengajar dan belajar pada sekolah yang memiliki pendidikan ekstrakurikuler Gerakan Pramuka.



d. Bagi Penulis

Menambah pengetahuan dan wawasan mengenai penggunaan teknologi audio visual dalam proses pembelajaran teknik kepramukaan secara teoritis dan praktik.

e. Sebagai bahan rujukan untuk penelitian lebih lanjut.



## BAB II

### TINJAUAN TEORITIS

#### A. *Teknologi Audio Visual*

Teknologi adalah penerapan ilmu pengetahuan untuk menciptakan barang dan jasa atau konsep aplikasi praktis pengetahuan ilmiah manusia. teknologi juga dapat diartikan sebagai cara manusia mencapai tujuan, cara itu bisa berupa alat-alat atau metode dalam menyelesaikan suatu pekerjaan.<sup>8</sup> Teknologi pada dasarnya adalah ide manusi yang dibuat untuk membantu pekerjaan manusia. Sebagai sebuah media, teknologi ini menghubungkan komunikator dan komunikan sehingga dapat menciptakan interaksi yang sama antara komunikator dan komunikan sehingga proses komunikasi berjalan dengan lancar. Seorang ahli komunikasi bernama Wilbur Schramm pernah membangun sebuah bentuk komunikasi seperti gambar berikut :



Sumber : Literatur kepustakaan<sup>9</sup>

Model komunikasi di atas menunjukkan pesan merupakan sesuatu yang berasal dari pengirim menggunakan media untuk menyalurkan kepada penerima dengan tujuan tertentu yang menghasilkan umpan balik yang dalam prosesnya

<sup>8</sup>Muh Ansar Akil, *Teknologi Komunikasi dan Informasi* (Cet. I; Makassar: Alauddin University Press, 2011), h. 26.

<sup>9</sup>Pawit M. Yusuf, *Komunikasi Instruksional*. h. 215.

terkadang mendapatkan gangguan. Pada model Schramm, komunikasi menekankan sebuah proses yang bertujuan untuk membangun kesamaan antara sumber dan penerima pesan. Jadi, ketika seseorang ingin berkomunikasi, maka ia harus bisa menerjemahkan pikiran dan perasaan yang akan disampaikan ke penerima dalam suatu bentuk yang dapat ditransmisikan.<sup>10</sup> Teknologi audio visual dalam proses pembelajaran pada dasarnya memberikan suatu gambaran bagaimana Peserta Didik membangun sebuah pengalaman dari apa yang di erimanya. Media berfungsi mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar.<sup>11</sup> komunikasi dalam pembelajaran diartikan sebagai sebuah bentuk proses menyampaikan pesan kepada Peserta Didik.

Seperti disebutkan dalam teori yang dikembangkan oleh Harold Lasswell yaitu *who says what in which channel to whom with what effect*, atau siapa berkata apa kepada siapa dengan menggunakan saluran apa serta menimbulkan pengaruh apa.<sup>12</sup> Model ini tidak menjelaskan mengenai kriteria atau bentuk saluran yang menjadi syarat untuk komunikasi. Jadi apapun bentuk yang dapat menghubungkan komunikator kepada komunikan dalam menyampaikan pesan itu adalah merupakan channel. Liliweri (1991:20) mengatakan bahwa kegiatan komunikasi adalah penciptaan interaksi perorangan dengan menggunakan tanda-tanda yang tegas.<sup>13</sup> Tanda-tanda yang tegas merupakan sesuatu yang dapat memperjelas maksud dari suatu pesan sehingga

<sup>10</sup>Muhammad Mufid, *Etika dan Filsafat Komunikasi*. h. 61.

<sup>11</sup>Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Cet. II; Jogjakarta: Dive Press, 2011), h. 47.

<sup>12</sup>Muhammad Mufid, *Etika dan Filsafat Komunikasi*. h. 60.

<sup>13</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual FSR Yogyakarta dan Studio Diskom, *Irama Visual Dari Toekang Reklame Sampai Komunikator Visual* (Cet. II; Yogyakarta: Jalasutra, 2009), h. 13.

pesan yang disampaikan oleh komunikator dapat langsung dimengerti oleh komunikannya.

Pemanfaatan teknologi audio visual merupakan sebuah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan suatu informasi yang dalam hal ini ialah materi teknik kepramukaan dengan cara visual dilengkapi dengan suara yang dapat diterima melalui indera penglihatan dan pendengaran dengan menggunakan perangkat elektronik. Ditinjau lebih lanjut mengenai teknologi audio visual ini, maka dapat kita klasifikasikan kepada dua bagian yakni teknologi dalam yang lebih dekat kepada indera pendengaran yakni teknologi audio dan teknologi yang dapat difungsikan lebih dekat kepada indera penglihatan yakni dalam bentuk visual yaitu teknologi visual. Jika audio semakin lebih dekat kepada penggunaan media suara maka visual lebih dekat pada fungsi gambar. Jika digabungkan menjadi teknologi audio visual maka bisa disimpulkan bahwa teknologi audio visual merupakan sebuah media yang menggabungkan fungsi suara dan gambar. Jadi, pengajaran melalui teknologi audio visual adalah sebuah metode belajar yang bentuk penyerapannya melalui penglihatan dan pendengaran.



Tujuan dari penggabungan dua teknologi ini pada dasarnya untuk mempertegas maksud dan tujuan pesan sehingga proses komunikasi bisa lebih berhasil. Rudy Bretz mengidentifikasikan bahwa ciri utama dari media dibagi menjadi tiga unsur pokok yaitu suara, visual, dan gerak. Visual dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis (*line graphic*) dan simbol yang merupakan suatu kuantum dari bentuk yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan.<sup>14</sup> Pada dasarnya media audio selalu berkaitan dengan indera pendengaran pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal yaitu

<sup>14</sup>Arief S. Sudirman, dkk., *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya* (Cet. XVI; Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2007), h. 20.



dengan kata-kata atau bahasa lisan maupun non verbal. Lalu media visual yang berhubungan dengan indera penglihatan, objek-objek yang dikirimkan oleh media visual ini akan ditangkap oleh mata sebagai indera yang berfungsi untuk penglihatan sehingga makna pesan yang diterima sesuai apa yang dilihat oleh mata sebagai indera penglihatan. Pengajaran melalui audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran.<sup>15</sup>

Kegiatan komunikasi sebagai salah satu proses penyampaian pesan memiliki dua bentuk yang biasa digunakan yaitu komunikasi verbal dan visual. Komunikasi verbal sering digunakan dalam komunikasi sehari-hari dengan menggunakan alat indera manusia sedangkan visual digunakan untuk memproyeksikan, menggambarkan dan menampilkan sebuah gagasan yang menggambarkan maksud dan tujuan dari isi pesan yang disampaikan yang artinya dalam komunikasi visual, pesan diterima melalui penginderaan. Teknologi visual mengandung gambaran yang menampilkan isi pesan yang disampaikan Nabi Adam a.s. sebagai manusia pertama di bumi sekaligus manusia pertama yang mengetahui nama-nama benda yang ada di dunia merupakan salah satu contoh besar mengenai media dalam sebuah komunikasi. Allah swt. berfirman dalam QS. Al-Baqarah/2: 31-33 yang berbunyi :

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾ قَالُوا سُبْحَانَكَ لَا عِلْمَ لَنَا إِلَّا مَا عَلَّمْتَنَا إِنَّكَ أَنْتَ الْعَلِيمُ الْحَكِيمُ ﴿٣٢﴾ قَالَ يَتَّبِعُكُمْ بِأَسْمَائِهِمْ فَلَمَّا أَنْبَأَهُمْ بِأَسْمَائِهِمْ قَالَ أَلَمْ أَقُلْ لَكُمْ إِنِّي أَعْلَمُ الْغَيْبَ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَأَعْلَمُ مَا تُبْدُونَ وَمَا كُنْتُمْ تَكْتُمُونَ ﴿٣٣﴾

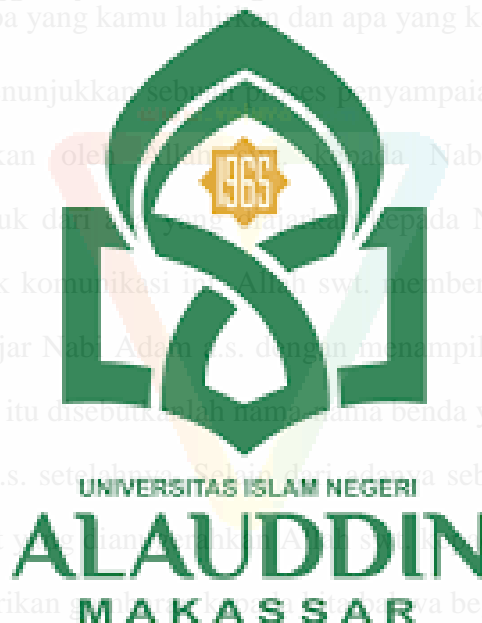
<sup>15</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Cet. XVII; Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 32.

Terjemahnya :

Dan dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar!".

Mereka menjawab: "Maha suci engkau, tidak ada yang kami ketahui selain dari apa yang telah engkau ajarkan kepada kami; sesungguhnya engkaulah yang maha mengetahui lagi maha bijaksana.

Allah berfirman: "hai Adam, beritahukanlah kepada mereka nama-nama benda ini. "maka setelah diberitahukannya kepada mereka nama-nama benda itu, Allah berfirman: "bukankah sudah ku katakan kepadamu, bahwa sesungguhnya aku mengetahui rahasia langit dan bumi dan mengetahui apa yang kamu lahirkan dan apa yang kamu sembunyikan?".<sup>16</sup>



Ayat di atas menunjukkan sebuah proses penyampaian pesan menggunakan media yang dilakukan oleh Allah swt. kepada Nabi Adam a.s. dengan memperlihatkan bentuk dan nama benda kepada Nabi Adam a.s. Proses belajar dengan bentuk komunikasi ini Allah swt. memberikan sebuah pelajaran, instruksi, atau mengajar Nabi Adam a.s. dengan menampilkan benda-benda yang dimaksud lalu setelah itu disebutkan nama-nama benda yang Allah swt. ajarkan kepada Nabi Adam a.s. setelah itu Allah swt. menampilkan sebuah kejadian luar biasa yang disebut mukjizat yang diberikan Allah swt. kepada para Nabi, peristiwa tersebut telah memberikan pelajaran yang sangat penting bahwa begitu pentingnya sebuah media untuk membantu kita dalam berkomunikasi. Selain itu, komunikasi menggunakan teknologi audio visual juga dapat mempermudah kita dalam memahami sesuatu. Alat bantu visual merupakan sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa, yakni mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep-konsep abstrak, serta mempertinggi daya serap atau daya ingat siswa dalam belajar.<sup>17</sup> Gambaran-gambaran visual yang nyata ditambah dengan suara lebih mempermudah kita dalam memahami apa yang terjadi sehingga lebih mudah tersimpan dalam memori ingatan kita. Coba anda

<sup>16</sup>Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan* (Bandung: J-ART 2004), h. 75.

<sup>17</sup>Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, h. 23.

perhatikan beberapa data tentang keefektifan menjelaskan dengan cara verbal dan visual yang diteliti oleh seorang ahli media pendidikan dan teknologi instruksional bernama Francis M. Dwyer.

**Tabel 2:** Efek Visualisasi dan kemampuan mengingat setelah lewat waktu

Metode instruksional	Kemampuan mengingat setelah 3 jam	Kemampuan mengingat setelah 3 hari
Verbal Saja	70%	10%
Visual Saja	20%	10%
Paduan Verbal dan Visual	85%	65%

Data di atas menunjukkan kemampuan mengingat seseorang dalam mengingat informasi yang diterimanya melalui pesan verbal dan visual saat informasi diberikan melalui pesan verbal yaitu seseorang dapat mengingat informasi yang dikirimkan setelah tiga jam yaitu sebanyak 70% dan setelah tiga hari maka ingatan akan berkurang sebanyak 10%. Sedangkan informasi yang diterima seseorang dalam bentuk visual, maka ingatan akan berkurang sebanyak 20% setelah tiga jam dan dalam tiga hari akan menyisakan ingatan hanya sebanyak 10% saja. Saat pengiriman pesan dilakukan secara verbal yang diperkuat dengan informasi visual maka informasi yang dikirimkan akan dapat lebih bertahan lama yaitu 85% pada tiga jam dan dalam tiga hari informasi yang diterima akan menyisakan ingatan sebanyak 65%. Artinya manusia dapat mengingat lebih lama hal-hal yang bersifat visual jika dipadukan dengan verbal. Dwyer juga mengatakan bahwa pada umumnya orang mampu mengingat 10% dari apa yang dibacanya, 20% dari apa yang didengarnya, 30% dari apa yang dilihatnya, dan 50% dari apa yang dilihat dan didengarnya.

Penjelasan di atas dapat menggambarkan jelas bahwa dengan menggunakan indera penglihatan dan pendengaran, maka proses pengiriman informasi akan

lebih efektif karena Informasi akan lebih mudah diingat melalui peristiwa yang dapat dilihat dan didengar. Coba perhatikan data Dwyer mengenai kemampuan indera dalam menyerap informasi yaitu 1% melalui indera perasa, 1,5% melalui indera peraba, 3,5% melalui indera penciuman, 11% melalui indera pendengaran, dan 85% melalui indera penglihatan.<sup>18</sup> Pengaruh paling besar dalam aktifitas mengingat pelajaran ialah dengan pembelajaran yang menggunakan indera penglihatan, dengan tingkat keberhasilan paling tinggi yaitu 83% disusul oleh indera pendengaran dengan jumlah keberhasilan 11% lalu setelah itu disusul oleh indera-indera yang lain. Kedua hal tersebut menunjukkan kemampuan yang besar itulah, orang lebih banyak mendapatkan pengetahuan apabila potensi dari indera penglihatan dan indera pendengaran itu bergabung menjadi satu kesatuan, maka pengaruh yang didapatkan lebih besar dibandingkan dengan perolehan dengan cara belajar yang lain. Itulah sebabnya mengapa teknologi audio visual sebagai media komunikasi dalam proses belajar ini sangat penting menjadi sebuah pembahasan dengan cara lebih luas dibandingkan yang ada dalam penggunaan teknologi audio visual sebagai media komunikasi.



### **B. Pembelajaran Teknik Kepramukaan**

Kegiatan pramuka merupakan salah satu kegiatan yang menyenangkan, seperti yang dikatakan Baden Powel bahwa kepramukaan itu bukan suatu ilmu yang harus dipelajari dengan tekun, bukan pula merupakan kumpulan ajaran-ajaran dan naskah-naskah dari suatu buku. Bukan! kepramukaan adalah suatu permainan yang menyenangkan di alam terbuka, tempat orang dewasa dan anak-anak pergi bersama-sama, mengadakan pengembaraan bagaikan kakak beradik, membina kesehatan dan kebahagiaan, keterampilan dan kesediaan untuk memberi

---

<sup>18</sup>Pawit M. Yusuf, *Komunikasi Instruksional Teori dan Praktik* (Cet. I: Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 222-223.

pertolongan bagi yang membutuhkannya. Penjelasan Baden Powel tersebut memberikan gambaran bahwa kepramukaan adalah suatu permainan yang mengandung pendidikan yang tujuannya untuk melatih karakter dan mental seorang pramuka.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan salah satu kegiatan untuk merubah seseorang ke arah yang lebih baik. teknik kepramukaan merupakan kegiatan-kegiatan yang digunakan dalam proses pembinaan pada organisasi Gerakan Pramuka. Secara umum teknik dapat diartikan sebagai cara, langkah, atau proses dalam melakukan sesuatu, sedangkan kepramukaan ialah bentuk pendidikan yang ada dalam organisasi Gerakan Pramuka yang digunakan untuk membentuk karakter dan mental seorang Pramuka ke arah yang lebih baik. Jadi teknik kepramukaan merupakan segala cara, langkah atau proses yang digunakan dalam proses pembinaan Gerakan Pramuka untuk membentuk karakter dan mental seorang Pramuka ke arah yang lebih baik.



Pembelajaran teknik kepramukaan merupakan suatu model kegiatan ekstrakurikuler dalam dunia pendidikan. Pembelajaran, pendidikan, dan pengajaran hampir tidak ada yang bisa membedakannya karena ketiganya berada pada lingkup yang sama yaitu dunia pendidikan. Pembelajaran memiliki nama lain yaitu instruksional yang biasa diartikan sebagai perintah atau arahan. Artinya instruksional merupakan salah satu bagian dari pendidikan dimana pembelajaran dianggap sebagai sebuah proses untuk merubah seseorang jadi lebih baik. Jadi pembelajaran teknik kepramukaan sendiri sebuah proses untuk merubah anggota Pramuka ke arah yang lebih baik. Berbicara mengenai cara merubah seseorang ke arah lebih baik maka perlu diawali dengan penyamaan persepsi yang dilakukan. Setiap pembelajaran, selalu diawali dengan perencanaan untuk mengarahkan

seorang ke arah yang lebih baik. Pembelajaran juga didapatkan melalui cara mengajar yang terencana dengan menggunakan berbagai metode dan media untuk menyampaikan pesan kepada Peserta Didik. Setiap pengajar dituntut untuk mengajar muridnya dengan cara yang kreatif, sehingga murid lebih bersemangat dalam belajar. Setiap kegiatan belajar tentunya mengandung sesuatu yang dapat menjadi pembelajaran sebagai bahan evaluasi keberhasilan dalam mengajar.

### C. Peserta Didik usia Penggalang

Peserta Didik dalam Gerakan Pramuka adalah semua anggota Pramuka yang berada pada masa pembinaan. Gerakan Pramuka ini membagi anggotanya kepada tiga golongan, yaitu anggota muda, anggota luar biasa, dan anggota kehormatan. Anggota biasa terdiri dari anggota muda dan anggota dewasa. Anggota muda berusia 7-25 tahun yang dibagi ke dalam empat tingkatan golongan yaitu golongan Siaga (usia 7-10 tahun), Penggalang (usia 11-15 tahun), Penegak (usia 16-20 tahun), dan Pandega (usia 21-25 tahun). Sedangkan anggota dewasa berusia minimal 25 tahun atau sudah menikah. Anggota luar biasa adalah warga negara Indonesia yang bergabung untuk sementara waktu di Indonesia yang bergabung dan aktif dalam kegiatan kepramukaan. Sedangkan anggota kehormatan adalah seseorang yang sangat berjasa terhadap Organisasi gerakan pramuka dan kepramukaan.

Setiap tingkatan golongan dalam organisasi Gerakan Pramuka memiliki nama dimana nama yang diambil tersebut merupakan kiasan-kiasan dari gambaran yang terjadi pada proses sejarah perjuangan hidup bangsa Indonesia. Nama penggalang sendiri dikiaskan pada peristiwa dimana para Pemuda Indonesia dihimpun dan digalang dalam suatu tempat tidak lain untuk mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. Peristiwa bersejarah ini dikenal dengan hari Sumpah

Pemuda yang terjadi pada tanggal 28 oktober 1928. Pada tanggal tersebut, salah satu pejuang besar dari kalangan pemuda bernama Sutomo yang lebih dikenal dengan nama Bung Tomo berdiri di atas mimbar untuk menyerukan persatuan Pemuda untuk persiapan kemerdekaan. Peristiwa inilah yang menjadi nama penggalang pada salah satu tingkatan Pramuka dimana Pemuda digalang untuk merebut kembali kemerdekaan.

Secara psikologis Peserta Didik pada Penggalang ini merupakan masa-masa manusia mengalami pertumbuhan baik secara fisik maupun kejiwaan karena masa ini adalah masa peralihan dari masa anak menuju masa dewasa. Masa anak-anak menuju masa dewasa ini banyak disebut sebagai masa remaja. Masa remaja merupakan masa dimana manusia masih belum stabil jadi pada masa ini terkadang seseorang bertindak seperti anak-anak dan terkadang bertindak seperti orang dewasa. Masa ini dikatakan masa-masa tidak stabil karena gampang berubah-ubah. Dalam kegiatan Pramuka, kegiatan pada tingkatan atau golongan Penggalang menggunakan teknik kepramukaan dalam setiap kegiatan dibanding golongan lain sehingga golongan inilah yang merupakan masa paling identik dengan kepramukaan.



#### ***D. Faktor Pendukung dan Penghambat***

Teknologi pada dasarnya dibuat dan digunakan untuk mempermudah pekerjaan manusia. Media dalam bentuk teknologi audio visual, merupakan salah satu bentuk keberhasilan perkembangan teknologi yaitu perkembangan teknologi khususnya teknologi komunikasi dan informasi. Setiap perkembangan tersebut selalu akan memiliki faktor pendukung dan penghambat dimana dua hal ini memiliki pengertian yang saling berlawanan namun tetap saling berhubungan. Jika pendukung diartikan sebagai sesuatu yang dapat membantu dalam

menyampaikan pesan, maka penghambat adalah sesuatu yang dapat mengganggu proses penyampaian pesan.

Pendukung dan penghambat komunikasi bisa datang dari mana saja dan dengan bentuk apa saja, keduanya merupakan sesuatu yang tidak bisa dilepaskan dari kegiatan komunikasi. komunikasi memang memiliki kajian yang sangat luas, beragam bentuk dan cara berkomunikasi telah menjadi warna dalam kajian ilmu ini. bahkan masih banyak lagi yang perlu dikaji mengingat komunikasi itu luas dan khususnya teknologi yang selalu berkembang dan berubah-ubah. Faktor pendukung dan penghambat kegiatan komunikasi tidak bisa dipisahkan begitu saja. walaupun pendukung dan penghambat berada pada salah satunya saja, secara tidak langsung telah membantu pada pembahasan keduanya. Karena itulah faktor pendukung dan penghambat ini tidak bisa dipisahkan begitu saja.

Pendukung dalam KBBI <sup>19</sup>diartikan sebagai orang yang mendukung, penyokong, pembantu, pendukung. <sup>19</sup>Hal yang mendukung itu berada dalam sebuah proses komunikasi. <sup>19</sup>Hal yang mendukung itu merupakan sesuatu yang dapat membantu, mendukung proses komunikasi sehingga komunikasi tersebut berhasil sesuai dengan harapan komunikator. Pendukung komunikasi merupakan bagian-bagian dalam proses komunikasi yang dapat membantu keberhasilan dalam penyampaian pesan baik berupa media maupun metode. Pada dasarnya apapun yang digunakan dalam berkomunikasi merupakan pendukung namun pendukung itu bisa saja memiliki ciri dan jenis.

Penghambat berasal dari kata hambat yang berarti sesuatu (perjalanan, pekerjaan, dan sebagainya) menjadi lambat atau tidak lancar. Dalam KBBI *online* Pengertian dari penghambat sendiri yaitu orang yang menghambat, alat yang

<sup>19</sup>“Dukung” KBBI *Online*. <http://kbbi.web.id/dukung> (1 Desember 2015).



dipakai untuk menghambat.<sup>20</sup> Jika penghambat diartikan dalam penggunaan teknologi audio visual sebagai media pembelajaran Berarti hambatan itu merupakan sesuatu yang dapat menghambat pengiriman pesan atau informasi Pembina kepada Peserta Didik. Penghambat dalam kajian ilmu komunikasi dikenal dengan gangguan yang merupakan terjemahan dari kata *noise* dari bahasa Inggris. Gangguan diambil dari kata dasar yaitu ganggu. ganggu dalam KBBI *online* ialah mengganggu, menggoda, mengusik, merintangi, menyebabkan tidak berjalan sebagaimana mestinya (tentang keadaan umum, kesehatan badan, dan sebagainya), merisaukan (tentang perasaan), merusak suasana, mendatangkan kekacauan (kerusuhan dan sebagainya), merangsang hati, mengganggu hati.<sup>21</sup> *Noise* dalam kajian ilmu komunikasi adalah gangguan yang dapat menghambat atau mengganggu sebagai proses pengiriman pesan. *Noise* adalah sinyal-sinyal yang tidak diinginkan yang selalu ada dalam suatu sistem transmisi. *Noise* ini akan mengganggu kualitas sinyal yang akan diterima dan akhirnya mengganggu proses penerimaan dalam komunikasi. Gangguan adalah gangguan yang mendistorsi pengiriman pesan dalam proses komunikasi. Gangguan menyebabkan perbedaan antara pesan yang diterima oleh penerima (*receiver*) dengan pesan yang dikirimkan oleh sumber (*source*). Menurut Shannon dan Weaver, gangguan adalah tambahan apa pun yang tidak direncanakan oleh sumber informasi dan terjadi di antara proses transmisi dan penerimaan.<sup>22</sup> Pada teori Shannon dan Weaver, terdapat tiga bentuk gangguan pada komunikasi yaitu, gangguan berupa teknis, gangguan semantik, dan gangguan keefektifan. Diibaratkan jika kita sedang menonton berita di televisi, gangguan teknis diposisikan pada televisinya, apakah televisi tersebut

<sup>20</sup>“Hambat”KBBI *Online*. <http://kbbi.web.id/dukung> (1 Desember 2015).

<sup>21</sup>“Ganggu”,KBBI *Online*. <http://kbbi.web.id/ganggu> (1Desember 2015).

<sup>22</sup>John Fiske, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Cet. III; Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 12.

berfungsi dengan baik atautkah sebaliknya. yang kedua yaitu gangguan semantik dimana pesan-pesan berita yang disampaikan di televisi tersebut apakah dapat dipahami dengan baik atau tidak oleh yang menyaksikan. Dan yang ketiga yaitu keefektifan yakni sejauh mana pesan yang disampaikan mempengaruhi komunikasi agar mengerjakan apa kemauan dari komunikator.

Hambatan ataupun gangguan memiliki arti dan jenis yang sangat banyak namun intinya sebuah gangguan itu berasal dari dua faktor yaitu faktor internal yaitu dari dalam diri atau dari dalam proses komunikasi dan eksternal yaitu pengaruh dari luar unsur komunikasi. Hambatan internal dapat diartikan sebagai hambatan yang berasal dari dalam individu seperti kondisi fisik dan psikologis. Contohnya, jika seorang mengalami gangguan pendengaran maka ia tidak akan mendengar dengan baik tentang pesan yang disampaikan kepada dia. Itu merupakan sebuah bentuk hambatan komunikasi. Demikian pula seseorang yang sedang tertekan (depresi) tidak akan dapat melakukan komunikasi dengan baik karena apa yang disampaikan tidak akan diterima oleh sesuatu yang tidak diinginkan atau tidak disukai dalam ingatannya. Sedangkan hambatan eksternal, adalah hambatan yang berasal dari luar individu atau dari luar unsur komunikasi, hambatan ini terkait dengan lingkungan fisik dan lingkungan sosial budaya. Contohnya, suara gaduh dari lingkungan sekitar yang dapat menyebabkan komunikasi tidak berjalan lancar.

Gangguan pada komunikasi seperti dijelaskan sebelumnya berupa hambatan internal dan hambatan eksternal. Banyak yang menjelaskan gangguan komunikasi ini secara lebih spesifik dan lebih terfokus. Contohnya seperti hambatan atau gangguan secara fisik, psikologi, semantik, jaringan, teknis dan masih banyak yang lain. Bagaimanapun pengertiannya suatu gangguan, hambatan, ataupun *noise*

tidak lain adalah merupakan sesuatu yang tidak diinginkan dalam proses komunikasi karena dapat mengganggu kelancaran proses penyampaian pesan sehingga maksud dari komunikator tidak dapat diterima dengan baik oleh komunikannya. Perlu diketahui mengenai salah satu kriteria komunikasi yang berhasil ialah apabila apa yang diinginkan komunikator itu sama dengan yang diinginkan oleh komunikan.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### *A. Jenis penelitian*

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif untuk mengungkap fakta, fenomena, dan keadaan yang terjadi dalam proses pemanfaatan teknologi audio visual saat pembelajaran teknik kepramukaan pada Peserta Didik usia Penggalang di MTs Madani Pao-pao dilakukan.

#### *B. Pendekatan penelitian*

Penelitian ini menggunakan pendekatan komunikasi instruksional karena objek yang diteliti berada pada aktivitas pendidikan yaitu proses komunikasi dalam kegiatan pembelajaran yang dimediasi oleh sebuah alat berupa teknologi audio visual.

#### *C. Lokasi Penelitian*

Lokasi penelitian dilaksanakan di MTs Madani Pao-pao Kelurahan Paccinongang, Kecamatan Gowa, Provinsi Sulawesi Selatan.

#### *D. Waktu Penelitian*

Waktu yang digunakan dalam proses penelitian ini yaitu 90 hari atau sekitar 3 bulan.

#### *E. Objek Penelitian*

Objek penelitian ini ialah segala aktifitas pemanfaatan teknologi audio visual oleh Pembina kepada Peserta Didik Pramuka Penggalang yang ada di pesantren Madani Pao-pao serta faktor pendukung dan penghambatnya.

### ***F. Sumber Data***

Sumber data ialah Pembina dan Peserta Didik sebagai informan penelitian yakni orang yang lebih memahami dan lebih dekat dengan kebutuhan penelitian. Adapun nama-nama informan pada penelitian ini ialah :

**Tabel 3:** Daftar Nama Informan

No	Nama	Jabatan	Usia
1	Najiha	Pembina Pramuka Putri	20 tahun
2	Kamisa	Pembina Pramuka	23 tahun
3	Abdurrahman	Peserta Didik	12 tahun
4	Haykal Hanif	Peserta Didik	13 tahun
5	Ita Rezki Amriani Bahar	Peserta Didik	12 tahun
6	Amirah Ulfa	Peserta Didik	13 tahun
7	Nurfajrianti Utami	Peserta Didik	12 tahun

### ***G. Metode Pengumpulan Data***

#### **1. Observasi**

Saat kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti menempatkan diri di belakang peserta didik. Observasi dilakukan dengan cara peneliti menyaksikan langsung aktifitas pembelajaran dengan menggunakan teknologi audio visual, lalu peneliti mengamati tentang hal-hal yang terjadi pada proses pembelajaran berlangsung dengan mencatat segala kejadian atau fenomena yang dianggap perlu dan penting bagi penelitian. Seperti yang dikatakan oleh Sugiyono dalam buku metode penelitian yang mengatakan Peneliti pada dasarnya belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut.<sup>23</sup> Karena itu peneliti mempelajari segala kejadian atau aktifitas yang terjadi selama pembelajaran berlangsung.

<sup>23</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Cet. XIX; Bandung: Alfabeta, 2013), h. 226.

## 2. Riset Kepustakaan

- a. Penelusuran Online, peneliti membuka alamat website atau situs-situs yang berhubungan dengan kebutuhan penelitian seperti *website* resmi lokasi penelitian, kamus online, dan jurnal-jurnal yang membahas pemanfaatan teknologi.
- b. Literatur kepustakaan diambil dari semua bahan bacaan seperti buku pendidikan, buku kepramukaan, buku komunikasi khususnya yang membahas mengenai media komunikasi skema, buku teknik penulisan merujuk pada buku pedoman karya tulis ilmiah Alauddin Makassar tahun 2013.

## 3. Wawancara

Wawancara Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode wawancara mendalam. Secara umum wawancara mendalam adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dan informan yang ingin diwawancarai dengan atau tanpa pedoman.<sup>24</sup> Wawancara mendalam adalah pertanyaan-pertanyaan dasar yang disusun oleh peneliti lalu pertanyaan wawancara dikembangkan sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan oleh peneliti.

## 4. Dokumentasi

Pengumpulan data dengan dokumentasi ini menggunakan beberapa alat seperti dokumen Pramuka MTs Madani Pao-pao, situs resmi MTs Madani Pao-pao, dokumen pribadi Pembina di MTs Madani Pao-pao, bahan ajar di MTs Madani pao-pao (gambar, video, beberapa slide power point), buku catatan

<sup>24</sup>Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya* (Cet. VI; Jakarta: Kencana, 2012), h. 111.

Peneliti, dan foto hasil penelitian. Dokumentasi inilah yang digunakan dalam menyimpulkan dan menyusun skripsi ini.

## ***H. Instrument Penelitian***

Instrumen penelitian ini menggunakan peneliti sebagai pelaku penelitian dengan menggunakan beberapa alat seperti alat tulis menulis, kamera, laptop/komputer, proyektor, bahan pelajaran berbasis teknologi audio visual dan *flashdisk* untuk menyimpan file penelitian.

### ***I. Teknik Pengolahan dan Analisis Data***

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori dan susunan yang logis untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Analisis data yang digunakan studi ini untuk menjawab rumusan masalah dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam atau triangulasi. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang bermaksud memaparkan fenomena yang ada di lapangan yaitu proses pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran matematika yang digunakan dalam Didik dalam pembelajaran matematika. Teknik pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data model interaktif Berikut penjelasan dari alur kegiatan dari analisis model interaktif yaitu:

#### **1. Reduksi Data**

Data dan Informasi yang didapatkan saat penelitian di MTs Madani Pao-pao seperti catatan-catatan peneliti dan hasil wawancara dikumpulkan sebagai bahan mentah lalu diringkas, disusun lebih sistematis, serta ditonjolkan pokok-pokok penting sehingga mudah dianalisis. Reduksi data dalam penelitian ini dimulai dengan menelaah seluruh data yang telah terkumpul dari hasil

observasi dan wawancara yang didapatkan di MTs Madani Pao-pao sehingga data lebih mudah ditentukan saat penyajian.

## 2. Penyajian Data

Data yang diperoleh dari lokasi penelitian, disajikan melalui beberapa tahap seperti pemilihan data yang dibutuhkan, pengelompokkan data, penentuan batasan masalah dan Setelah itu data yang telah melalui beberapa proses tadi, diuraikan singkat melalui teks yang bersifat naratif dengan tambahan tabel dan bagan atau gambar.

## 3. Teknik Analisis Perbandingan

Teknik analisis perbandingan digunakan untuk mengkaji data yang telah diperoleh dari lokasi penelitian melalui sistematis dan mendalam, lalu membandingkan satu data dengan data yang lain sebelum ditarik kesimpulan.

## 4. Penarikan Kesimpulan

Setelah proses pengumpulan data selesai dilakukan, Peneliti lalu meninjau kembali catatan yang telah didapat dari lokasi penelitian agar terbentuk penegasan kesimpulan sehingga hasil penelitian menjadi lebih sempurna.





## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### *A. Profil Madrasah dan Organisasi Gerakan Pramuka MTs Madani Pao-pao*

##### **1. Profil Madrasah Tsanawiyah Madani Pao-pao**

Madrasah Tsanawiyah (MTs) Madani Pao-pao merupakan salah satu bagian dari Pesantren Madani Pao-pao. Pesantren Madani Pao-pao adalah pesantren yang sistem pengelolaannya dilakukan dengan persentase ajarannya lebih banyak ilmu-ilmu pendidikan agama Islam dan keagamaan umum (matematika, fisika, dan lainnya). Model Pesantren dengan persentase tersebut diterapkan pada MTs Madani Pao-pao sering disebut dengan istilah pesantren modern yang umumnya tetap menekankan nilai-nilai keagamaan, kemandirian, dan pengendalian diri. Pesantren Madani Pao-pao mengajarkan materi campuran yaitu materi dengan tema pendidikan Islam, keagamaan umum dan ilmu agama Islam, jadi para santri belajar seperti di Universitas Islam Negeri. Pesantren Madani Pao-pao menggabungkan antara pesantren dengan madrasah ibtidaiyah untuk tingkat SD, Madrasah Tsanawiyah untuk tingkat SMP, dan untuk tingkat SMA disebut Madrasah Aliyah. Namun Pesantren Madani Pao-pao memiliki perbedaan dengan pesantren pada umumnya yaitu para santri tidak tinggal di asrama. Jadi perbedaan pesantren dan madrasah terletak pada sistemnya. Pesantren memasukkan santrinya ke dalam asrama, sementara dalam madrasah tidak.

Pesantren Madani Pao-pao merupakan pesantren yang dikelola dengan sistem madrasah yang di dalamnya terdapat tiga tingkatan yakni Madrasah Aliyah untuk tingkat sekolah menengah atas, Madrasah Tsanawiyah untuk tingkat sekolah menengah pertama, dan Madrasah Ibtidaiyah untuk tingkat sekolah dasar.

Walaupun Pesantren Madani Pao-pao berstatus madrasah swasta namun Pesantren ini merupakan bagian dari kampus Negeri di Sulawesi Selatan dimana Pesantren Madani Pao-pao merupakan binaan langsung dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. Dalam tulisan ini kita tidak akan membahas keseluruhan mengenai madrasah yang ada di Pesantren Madani Pao-pao, namun kita hanya akan membahas tingkat MTs Madani Pao-pao yaitu pembinaan Kepramukaannya.<sup>25</sup>

Madrasah Tsanawiyah Madani Pao-pao disingkat MTs Madani Pao-pao yang terakreditasi A ini beralamat di Jl. Paccinongan No. 36 Kel. Paccinongan, Kec. Somba Opu, Kab. Gowa Provinsi Sulawesi Selatan dan berada pada garis lintang -5.191314697075 dan bujur 119.47025656700134.<sup>26</sup>

Madrasah Tsanawiyah Madani Pao-pao dipimpin oleh bapak Abd. Rajab, S.Ag. M.Th. sebagai kepala sekolah.<sup>27</sup>

Adapun visi dan misi Madrasah Tsanawiyah Madani Pao-pao ialah :

**Visi :**

Menjadi Pusat Unggulan dalam Bidang Pendidikan dan Pembinaan Sumber Daya Manusia Yang Menguasai Ilmu Pengetahuan (Agama dan Umum), Teknologi dan Memiliki Akhlak Yang Terpuji.

**Misi:**

- 1) Meningkatkan kualitas Peserta Didik dalam bidang ilmu agama dan umum serta teknologi.

<sup>25</sup> Ahmad Ame, "Pendidikan", Website Madani Alauddin. <http://Madani-alauddin.blogspot.co.id/> (13 Januari 2016).

<sup>26</sup> MTs Madani Pao-pao, "Profil Sekolah", Situs Resmi MTs Madani Pao-pao. <http://40313975.siap-sekolah.com/sekolah-profil/> (13 Januari 2016).

<sup>27</sup> MTs Madani Pao-pao, "Daftar Pengurus", Situs Resmi MTs Madani Pao-pao. <http://40313975.siap-sekolah.com/data-siap/sekolah-daftarpengurus/> (13 Januari 2016).

- 2) Meningkatkan kemampuan Peserta Didik dalam bidang penguasaan bahasa indonesia, arab dan inggris.
- 3) Membiasakan mengamalkan nilai-nilai *Akhalakul Al- Karimah*.
- 4) Meningkatkan kualitas tenaga pendidik dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran.
- 5) Menyiapkan sarana pendidikan yang memadai.
- 6) Menumbuh kembangkan potensi kreativitas Peserta Didik<sup>28</sup>

## 2. Organisasi Gerakan Pramuka di MTs Madani Pao-pao

Pendidikan ekstrakurikuler di MTs Madani Pao-pao ada lima yaitu Bahasa Arab, English Meeting, Seni Budaya, Olahraga, dan Pramuka Remaja (PMR), dan Pramuka.<sup>29</sup> Kegiatan Pramuka di MTs Madani Pao-pao dimulai sekitar awal tahun 2008-2009 namun kurang aktif diarahkan oleh pembina yang memiliki kompetensi di bidang kepramukaan karena saat itu belum ada Pembina Pramuka di Madrasah Tsanawiyah ini dimulai kembali setelah bergabungnya beberapa Pembina Pramuka yang berstatus sebagai guru di MTs Madani Pao-pao Makassar. Setelah berjalan satu tahun, pada pertengahan tahun 2011 oleh para Alumni dari pesantren Madani Pao-pao ini dan sekitar tahun 2013 Pramuka di MTs Madani Pao-pao resmi diberi nama *Scout Islamic Forever* yang disingkat *Silver scout*.

Kepala Sekolah selaku Majelis Pembimbing Gugus Depan merupakan Pimpinan tertinggi organisasi Gerakan Pramuka di MTs Madani Pao-pao, didampingi oleh Wakil Kepala Sekolah selaku Majelis Pembimbing Harian sekaligus penanggung jawab penuh kegiatan pembinaan pada ekstrakurikuler

<sup>28</sup>Ahmad Ame, "Visi, Misi dan Tujuan Madrasah" *Website Madani Alauddin*. <http://madani-alauddin.blogspot.co.id/2016/01/visi-misi-dan-tujuan-madrasah-madani.html> (14 Januari 2016).

<sup>29</sup>MTs Madani Pao-pao, "Daftar ekstrakurikuler", *Situs Resmi MTs Madani Pao-pao*. <http://40313975.siap-sekolah.com/sekolah-kehidupan/kurikulum-daftarekstrakurikuler/> (14 Januari 2016).

Pramuka di MTs Madani Pao-pao ini. Sedangkan proses Pembinaan dilaksanakan oleh Pembina yang diberikan tugas untuk menangani langsung Peserta Didik yang dibantu oleh para pembantu Pembina serta para alumni Madrasah tersebut.

**Tabel 4:** Daftar pengurus Gerakan Pramuka di MTs Madani Pao-pao

No	Jabatan	Nama
1	Majelis Pembimbing Gugus Depan	Abd. Rajab, S. Ag. M.Th.
2	Majelis Pembimbing Harian	Dra. Hi. Murhani
3	Pembina	Awaluddin
4	Pembantu Pembina	Alfajri
5		Kawisa
6		Haru
7		Adnan Taufik
8		Ikbal

Pembinaan dilakukan oleh pembina yang memanfaatkan fasilitas-fasilitas sekolah yang ada. Adapun lokasi yang digunakan dalam kegiatan kepramukaan di MTs Madani Pao-pao adalah sebagai berikut.

**Tabel 5:** Lokasi kegiatan kepramukaan di MTs Madani Pao-pao

No	Tempat latihan	
	Indoor	Outdoor
1	Kelas	Halaman Masjid
2	Masjid	Halaman Belakang Sekolah
3	laboratorium IPA	Lapangan Upacara
4		parkiran sekolah

*Sumber : Olahan Peneliti 2016*

Beberapa *event* besarpun mereka ikuti sebagai bahan evaluasi hasil latihan sekaligus mencari pengalaman lain diluar sekolah mereka. Adapun *event* yang mereka telah ikuti ialah :

1. Panitia Kursus Pembina Pramuka di UIN tahun 2011
2. Peserta HUT Pramuka UIN di tahun 2012
3. Peserta ACTIVE lomba Penggalang Penegak seSulSel 2012, 2013, 2014.
4. Peserta ACTIVE lomba Penggalang dan Penegak seSulSel-Bar tahun 2015
5. Peserta Jambore Ranting Somba Opu
6. Peserta Jambore Cabang Gowa

Adapun nama-nama Peserta Didik yang masih aktif dalam kegiatan K-pramukaan di MTs Madani Pao-pao adalah sebagai berikut:

Tabel 6.30 Data Peserta Didik aktif

No	Jabatan	Anggota Silver Scout	
		Regu Putra	Regu Putri
1	Pratama	-	-
2	Pinru	Nurmawaddah	-
3	Wapinru	Intan	-
4	Anggota	Andi Faizah	-
5		Ita Rezki Amriani Bahar	-
6		Nurfajrianti Utami	-
7		Syarifa Fahriyah	-
8		Phinky Aulia	-
9		ST Hartanti	-
10		Amirah Ulfa	-
11		Ainun Nurul Latifah	-
12		Melly Sandi	-
13		Mutiara	-
14		Nihlah	-
15		Ainun	-

Sumber: Olahan Peneliti 2016

Penggunaan teknologi audio visual merupakan metode pembelajaran yang biasa digunakan pada pertemuan di MTs Madani Pao-pao. penggunaan teknologi audio visual ini digunakan dalam beberapa kegiatan sesuai dengan keperluan yang

disesuaikan dengan situasi dan kondisi. Pernyataan ini sesuai dengan keterangan yang kami dapatkan dari salah satu Pembina di MTs Madani Pao-pao yang mengatakan :

Kami di sekolah tidak selalu memakai media pembelajaran, tergantung situasi dan kondisi, apabila harus memberikan materi pembelajaran dengan menggunakan media sebaiknya harus dipersiapkan sebelum memulai pembelajaran.<sup>30</sup>

Sesuai keterangan yang kami dapat di lapangan, kegiatan-kegiatan kepramukaan di MTs Madani Pao-pao dengan menggunakan teknologi audio visual ialah :

1. Persami (perkemahan Sabtu Minggu)
2. Kegiatan pra-praktik lapangan
3. Pembelajaran yang menggunakan media audio visual seperti tutorial baris berbaris, tutorial membuat bangunan, PPK, dan lain sebagainya.
4. Kegiatan ruangan yakni materi yang seharusnya di berikan secara praktik di luar ruangan namun karena kondisi maka materi kepramukaan diberikan di dalam ruangan.
5. Kegiatan senam pramuka
6. Mencari referensi atau tambahan pembelajaran.

Latihan Pramuka di MTs Madani Pao-pao dilaksanakan di waktu sore pada hari selasa, kamsis dan sabtu dengan waktu normal dua jam yakni dimulai pukul 15:00 dan maksimal ditutup pada pukul 17:00 yaitu sesudah jam pelajaran normal sekolah agar tidak menghambat prestasi akademik Peserta Didik serta tidak mengganggu aktifitas lain di jam sekolah.

---

<sup>30</sup>Najiha (20 tahun), Pembantu Pembina Pramuka MTs Madani Pao-pao, Wawancara, Gowa, 18 Februari 2016.

Waktu pembinaan di sini hari Selasa, Kamis, dan Sabtu. Ambil waktu sore jam tiga sampai jam lima supaya sekolah adik-adik tidak terganggu dan tidak mengganggu juga kegiatan lain di jam sekolah.<sup>31</sup>

### 3. Menyiapkan Materi Pembelajaran Teknik Kepramukaan

Sebelum pembelajaran di MTs Madani Pao-pao menggunakan teknologi audio visual berlangsung, terlebih dahulu Pembina menyiapkan Materi Pembelajaran dengan cara membuat bahan pembelajaran sendiri atau menyalin dari sumber lain dengan cara *copy paste* atau *download*. Sesuai dengan keterangan yang kami dapatkan dilokasi penelitian yang mengatakan :

Kalau saya dengan Pembina MTs Madani Pao-pao membuat sendiri atau juga *copy* dari Pembina lain tapi kalau saya atau kami langsung *download* dari internet.<sup>32</sup>

Pembahasan mengenai persiapan materi pembelajaran ini merupakan salah satu proses pemanfaatan teknologi audio visual sistem aktifitas pembelajaran di mulai karena salah satu materi keaktifan pembelajaran adalah dimulai dari persiapan yang dilakukan. Mempersiapkan pembelajaran adalah sesuatu yang teramat penting, karena akan membuat guru cukup kuat terhadap guru dalam mengimplementasikan materi pembelajaran yang dilakukan sebelum pembelajaran berlangsung, sangat mempengaruhi kelancaran Pembina dalam melaksanakan pembelajaran.

<sup>31</sup>Kamisa (23 tahun), Pembantu Pembina Pramuka MTs Madani Pao-pao, Wawancara, Gowa, 20 Februari 2016.

<sup>32</sup>Kamisa (23 tahun), Pembantu Pembina Pramuka MTs Madani Pao-pao, Wawancara, Gowa, 20 Februari 2016.

<sup>33</sup>Didi Supriadie dan Deni Darmawan, *Komunikasi Pembelajaran* (Cet. II; Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), h. 90.

## ***B. Pemanfaatan Teknologi Audio Visual Pada pembelajaran Teknik Kepramukaan di MTs Madani Pao-pao***

### **1. Perangkat Yang Digunakan Saat Pembelajaran**

Teknologi sebagai suatu media pembelajaran pada dasarnya memiliki bentuk dan jenis yang begitu beragam untuk menyalurkan informasi dalam pembelajaran kepada sasaran yaitu Peserta Didik. Perangkat teknologi sebagai media dalam pembelajaran selalu tersusun atas dua komponen yaitu Komponen komunikasi yang terdiri dari *hardware* dan *software*.<sup>34</sup> dari hasil penelitian yang dilakukan, kami mendapatkan dua komponen perangkat yang digunakan dalam pembelajaran teknologi audio visual MTs Madani Pao-pao yaitu :

#### **a. *Hardware***

*Hardware* atau perangkat keras yang digunakan dalam pembelajaran dengan menggunakan teknologi audio visual MTs Madani Pao-pao ialah:

- 1) Laptop. Pemanfaatan perangkat teknologi audio visual berupa laptop diisi dengan berbagai macam materi yang akan disampaikan kepada peserta didik sehingga saat pembelajaran berlangsung guru hanya cukup membuka kembali materi yang telah dipersiapkan sebelumnya. Sesuai dengan hasil wawancara yang kami dapatkan dilapangan, menyebutkan bahwa :

Laptop sangat membantu saya dalam pembelajaran, proses pembelajaran bisa dilakukan secara tersusun dan berurut karena itulah laptop menjadi bagian penting kami dalam melakukan pembelajaran, jika laptop bermasalah maka materi yang telah disiapkan tidak akan bisa disampaikan secara baik.<sup>35</sup>

<sup>34</sup>Janner Simarmata, *Pengenalan Teknologi Komputer dan Informasi* (Cet. I; Yogyakarta: Andi Offset, 2006), h. 48.

<sup>35</sup>Najiha (20 tahun), Pembantu Pembina Pramuka MTs Madani Pao-pao, *Wawancara*, Gowa, 18 Februari 2016.



Penggunaan laptop dalam proses pembelajaran berpengaruh sangat besar dimana Pembina dapat menyimpan bahan pembelajaran dengan mudah dan dapat menjadi landasan Pembina dalam mengajar dengan lebih terstruktur. Selain itu penyampaian informasi kepada Peserta Didik dapat lebih mudah dilakukan dimana Peserta Didik dapat lebih mudah memahami pelajaran yang diberikan jika menggunakan laptop ini sebagai media utama.

2) *Speaker* atau *sound system*. Dalam pembelajaran, terdapat banyak materi yang membutuhkan penggunaan perangkat ini untuk memperjelas apa yang ada dalam media pembelajaran. Selain itu, perangkat ini juga berfungsi sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan semangat bagi para peserta didik dalam mengikuti kegiatan. Sebagai contoh, Pemutaran lagu-lagu Pramuka dalam kegiatan pembelajaran di lapangan memberikan pengaruh positif terhadap semangat dan minat belajar bagi Peserta Didik di MTs Madani yang kami lakukan terhadap salah satu Peserta Didik di MTs Madani yang mengatakan bahwa :

Saya sangat senang saat belajar diputar lagu-lagu Pramuka, karena belajar jadi menarik kalau sambil mendengarkan lagu.<sup>36</sup>

Artinya pemanfaatan perangkat ini memiliki fungsi yang cukup besar, selain jadi media pembelajaran, perangkat ini pula dapat menjadi media hiburan untuk membuat pembelajaran lebih menarik sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam menerima pelajaran. Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Prof. Burhan Bungin dalam bukunya mengenai sosiologi

---

<sup>36</sup>Abdurrahman (12 tahun), Peserta Didik Putra Pramuka MTs Madani Pao-pao, Wawancara, Gowa, 23 Maret 2016.

komunikasi bahwa dalam perkembangan media, terdapat tiga peran penting media sebagai agen perubahan yakni sebagai media edukasi, media informasi, dan media hiburan.<sup>37</sup>

- 3) Proyektor LCD. Perangkat ini disambungkan dengan laptop sehingga materi pembelajaran teknik kepramukaan yang telah dipersiapkan di laptop dapat ditampilkan melalui proyektor LCD dengan cara proyektor LCD

melemparkan informasi dalam bentuk visual berupa cahaya ke objek datar seperti layar LCD atau dinding dan sebagainya dengan tujuan agar informasi dapat diberikan secara langsung kepada Peserta Didik sehingga Peserta Didik dapat menerima informasi yang disampaikan dalam waktu yang bersamaan pula.

- 4) Layar LCD. Perangkat ini digunakan untuk menerima lemparan cahaya dari proyektor untuk memperjelas materi yang disajikan dengan teknologi audio visual. Jadi penggunaan teknologi ini sangat penting untuk menunjang kebutuhan proyektor sebagai pelembar jangkauan.



#### b. *Software*

*Software* atau perangkat lunak yang digunakan dalam pembelajaran dengan menggunakan teknologi audio visual di MTs Madani Pao-pao ialah :

- 1) Microsoft power point. Perangkat ini merupakan perangkat yang paling sering digunakan untuk mempresentasikan materi teknik kepramukaan di MTs Madani Pao-pao. perangkat ini diisi dengan beberapa materi teknik kepramukaan dalam bentuk teks dan gambar (diam atau bergerak) yang didesain semenarik mungkin menggunakan warna yang memungkinkan

---

<sup>37</sup>Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi Teori, Paradigma, Dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*, h. 87.

Peserta Didik akan tertarik dan merasa nyaman saat pembelajaran berlangsung.

- 2) Windows Media Player. Perangkat ini digunakan untuk memutar materi teknik kepramukaan dalam bentuk video.

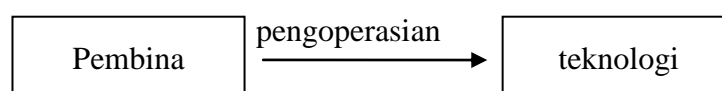
### c. Perangkat Tambahan

Perangkat tambahan yang digunakan di MTs Madani Pao-pao ialah handphone, smartphone, atau gadget. Perangkat ini digunakan untuk menyimpan dan memutar materi-materi teknik kepramukaan. Perangkat ini dilengkapi dengan android. Aplikasi yang ada pada android ini ialah pemutar video, perangkat pencarian (searching) aplikasi kepramukaan, dsb. Kemampuan aplikasi inilah yang memudahkan dalam bahan-bahan pembelajaran sehingga apabila sewaktu-waktu digunakan maka Pembina ataupun peserta didik tidak perlu memasang LCD untuk mengajar maupun belajar.

### 2. Aktivitas Perangkat yang digunakan pada Pembelajaran

Suatu sistem tidak akan bisa dioperasikan tanpa adanya sebuah perintah dari pengguna yang dikenal dengan *brainware*. *Brainware* merupakan perangkat akal atau penggunaan SDM yaitu *user ICT* yang mengoperasikan komputer sesuai dengan kebutuhannya.<sup>38</sup>

**Gambar 2.** Pengoperasian perangkat teknologi



Sumber : Olahan Peneliti 2016

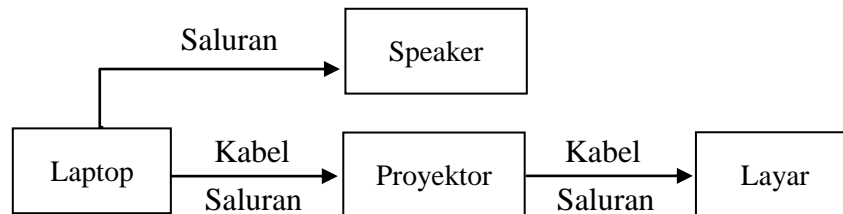
<sup>38</sup>Muh Ansar Akil, *Teknologi Komunikasi dan Informasi*, h. 58.

Gambar di Atas menunjukkan bahwa Pembina bertugas sebagai *Brainware* untuk melakukan perintah terhadap sebuah teknologi dengan efek teknologi tersebut menampilkan hal-hal yang telah diperintahkan oleh *Brainware*. Proses pengoperasian ini menunjukkan komunikasi tidak hanya terjadi pada manusia dengan manusia namun komunikasi juga terjadi pada manusia dan sebuah mesin yang berfungsi sebagai media transmisi pembelajaran. Media transmisi adalah jalur fisik yang menghubungkan antara pengirim dan penerima.<sup>39</sup> Jadi teknologi yang dioperasikan oleh manusia ini merupakan media dimana proses transmisi informasi mengenai pembelajaran terjadi. Menurut John Fiske dalam bukunya *introduction to communication* diterjemahkan oleh Hapsari Dwiningtyas bahwa terdapat dua konsep yang penting dalam komunikasi yaitu saluran dan medium. Saluran adalah alat-alat yang secara fisik menjadi tempat dimana sinyal ditransmisikan seperti gelombang udara, gelombang radio, kabel telepon, sistem saraf, dan sejenisnya. Sedangkan medium adalah alat-alat yang bersifat teknis atau fisik yang mengubah menjadi sinyal sehingga memungkinkan untuk transmisi. Perhatikan gambar di dibawah ini dimana terdapat dua bentuk saluran informasi dalam pembelajaran. Pertama, berada pada saluran yaitu melalui kabel, dan medium yaitu perangkat-perangkat seperti laptop, Proyektor, *speacker*, dan layar.



<sup>39</sup>Jusak, *Teknologi Komunikasi Data Modern* (Ed. I; Yogyakarta: Andi Offset, 2013), h. 75.

<sup>40</sup>John Fiske, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, h. 29.

**Gambar 3.** Hubungan perangkat

*Sumber : Olahan Peneliti 2016*

Hasil obeservasi kami di lokasi penelitian menggambarkan Pengoperasian teknologi dalam pembelajaran dengan perangkat yang telah disebutkan sebelumnya ialah saat pembelajaran dengan perangkat laptop bertugas mengelola materi pramuka yang di sampaikan ke layar proyektor dan layar menampilkan secara visual materi pramuka yang ada pada laptop, sedangkan speaker menyajikan bentuk informasi berupa audio yang berasal dari laptop. Hubungan perangkat ini membantu siswa dalam proses transmisi informasi, teknologi menjadi satu saluran saat pembelajaran kepramukaan berlangsung yaitu laptop yang berfungsi sebagai input informasi sampai pada proses *output* yaitu *speaker* dan *proyektor* yang menyajikan informasi dalam bentuk visual dan audio. Hubungan perangkat inilah yang dalam pembelajaran disebutkan sebagai media pembelajaran dimana pembelajaran ditransmisikan. Sesuai dengan pendapat Gagne bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Pendapat ini didukung oleh Briggs yang mengatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.<sup>41</sup> Jadi media pembelajaran pada dasarnya adalah tempat dimana informasi-informasi mengenai pembelajaran disimpan dan dikirimkan.

<sup>41</sup>Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, h. 6.

### 3. Bentuk Informasi Pada Teknologi Audio Visual Yang Digunakan

Berdasarkan temuan *Neuro Linguistik Programming*, diketahui bahwa orang-orang dapat dikelompokkan ke dalam lima model peta mental, yaitu *visual*, *auditory*, *kinesthetic*, *olfathory*, dan *gustatory*.<sup>42</sup> Namun pada pembelajaran ini proses terpenting dalam penerimaan pesan adalah *visual* dan *auditory*. Jadi saat pembelajaran berlangsung menggunakan teknologi audio visual, Peserta Didik berfokus pada gambar dan suara yang digunakan Pembina sebagai Media pembelajaran. Mungkin proses pembelajaran seperti ini yang dalam teori instruksi Bruner dikatakan sebagai *representational learning*. Pembelajaran ikonik ialah pembelajaran melalui gambar, gambar diam dan gambar bergerak. Anak-anak mempresentasikan pengetahuan melalui sebuah gambar, atau gambar bergerak, atau juga bisa muncul dalam bentuk rangkaian beberapa gambar seperti sebuah *slideshow* untuk mempresentasikan aktifitas yang dilakukan. <sup>43</sup> Sesuai dengan hasil wawancara kami dilokasi penelitian bahwa:

Media pembelajaran yang digunakan dalam bentuk audio visual itu hanya video, gambar, atau gambar bergerak. Semua itu digabung semuanya seperti power point atau *slideshow* atau gambar, video.

Saat pembelajaran berlangsung, informasi yang disalurkan tersebut berada dalam dua bentuk yakni suara, gambar, atau penggabungan keduanya dimana gambar terbagi lagi ke dalam dua bentuk yaitu gambar diam dan gambar bergerak. Berikut penjelasannya :

<sup>42</sup>Muhammad Ansar Akil, *Ilmu Komunikasi Konstruksi, Proses, & Level Komunikasi Kontemporer* (Cet. I; Makassar: Alauddin University Press, 2012), h. 67.

<sup>43</sup>Kelvint Seifert, *Pedoman Pembelajaran & Instruksi Pendidikan* (Cet. I; Jogjakarta: IRCisoD, 2012), h. 116.

<sup>44</sup>Najiha (20 tahun), Pembantu Pembina Pramuka MTs Madani Pao-pao, Wawancara, Gowa, 18 Februari 2016.

#### a. Gambar Diam

pembelajaran menggunakan gambar seperti foto, atau gambar-gambar dengan tema pembelajaran teknik kepramukaan pada pembelajaran di MTs Madani Pao-pao merupakan suatu cara yang cukup efektif. Penggunaan gambar sebagai bahan pelajaran dapat berfungsi untuk membangun pengalaman Peserta Didik sehingga Peserta Didik dapat menyerap pelajaran lebih efektif. Salah satu Peserta Didik yang menjadi informan penelitian mengatakan bahwa :

Saya lebih menyukai pelajaran kalau pembina menggunakan media, selain lebih gampang dan cepat dipelajari juga bisa membantu untuk mengenali lambang-lambang dari Pramuka.

Selain itu, penggunaan gambar juga berfungsi sebagai media hiburan bagi Peserta Didik agar tidak bosan saat proses belajar berlangsung sehingga tercipta suasana yang nyaman saat pembelajaran. ini sesuai dengan yang didapatkan dalam penelitian bahwa Peserta Didik berpendapat bahwa :  
Pelajaran dengan media lebih mudah dipahami, bisa membantu kita memahami materi pelajaran karena gambar itu lebih menarik.

#### b. Gambar Bergerak

Gambar bergerak yang digunakan dalam pembelajaran teknik kepramukaan di MTs Madani Pao-pao ialah video. Pembina memberikan materi berupa video sebagai alternatif untuk membantu Pembina dalam melakukan pembinaan.

Video kami pakai untuk memberikan gambaran awal mengenai materi pembelajaran dan juga bisa memberikan arahan saat pelajaran berlangsung seperti materi senam.

<sup>45</sup>Amirah Ulfa (13 tahun), Peserta Didik Putri Pramuka MTs Madani Pao-pao, Wawancara, Gowa, 23 Maret 2016.

<sup>46</sup>Amirah Ulfa (13 tahun), Peserta Didik Putri Pramuka MTs Madani Pao-pao, Wawancara, Gowa, 23 Maret 2016.

<sup>47</sup>Najiha (20 tahun), Pembantu Pembina Pramuka MTs Madani Pao-pao, Wawancara, Gowa, 18 Februari 2016.

Pemilihan video dalam pembelajaran di sini kami simpulkan merupakan perwakilan dari apa yang menjadi ide seorang komunikator artinya Pembina menyampaikan Gagasannya kepada Peserta Didik melalui video yang diberikan sebagai bentuk perwakilan informasi verbal yang akan di sampaikan oleh Pembina. Hasil penelitian mengenai video ini telah dijelaskan oleh Prof. Dr. Burhan Bungin, yang mengatakan bahwa video adalah salah satu media antar pribadi yang lahir di zaman teknologi modern. Melalui video orang dapat menyampaikan gagasan-gagasan mereka kepada orang lain. Dan Sayling Wen beranggapan Bahwa melalui video orang dapat menyampaikan gagasan pribadinya kepada orang lain.

#### 4. Model Komunikasi yang Menggunakan Teknologi Audio

##### Visual

Sosiologi komunikasi adalah membahas bagaimana pengaruh media dalam setiap kegiatan interaksi yang dilakukan dalam masyarakat yaitu segala aspek yang berkaitan dengan interaksi tersebut seperti penggunaan media, efek media dalam kehidupan social pada masyarakat yang didorong oleh media. Saat pembelajaran berlangsung, teknologi audio visual digunakan sebagai media pembelajaran untuk mempermudah Pembina dan Peserta Didik dalam aktifitas pembelajaran.

Hasil penelitian lapangan yang kami dapatkan menggambarkan teknologi audio visual pada posisi yang tidak menentu sebagai media pembelajaran. Beberapa gambaran yang kami maksud tersebut ialah sebagai berikut :

---

<sup>48</sup>Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi Teori, Paradigma, Dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*, h. 119.

<sup>49</sup>Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi Teori, Paradigma, Dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*, h. 31.



#### a. Teknologi Audio Visual Sebagai Sumber

Sebelum proses pembelajaran dilakukan kepada Peserta Didik, Pembina selaku komunikator terlebih dahulu mempelajari informasi yang ada dalam teknologi agar saat pembelajaran berlangsung materi semaksimal mungkin dapat dikuasai dan dijelaskan oleh Pembina. Sesuai dengan hasil wawancara dalam penelitian kami kepada salah satu Pembina yang menyatakan :

Kalau materi yang dibikin sendiri tidak perlu dipelajari karena sudah ditau bentuk di dalamnya. Tapi kalau yang di *copy* dari Pembina lain atau di *download* dari internet, harus dipelajari dulu karena belum kita tau bagaimana bentuk dengan siapa.

Sebelum informasi yang diterima oleh Pembina sampai pada Peserta Didik, terlebih dahulu pembinalah yang mempelajari teknologi. Coba perhatikan gambar berikut :

Gambar 4. Penggunaan informasi dari sumber ke komunikator

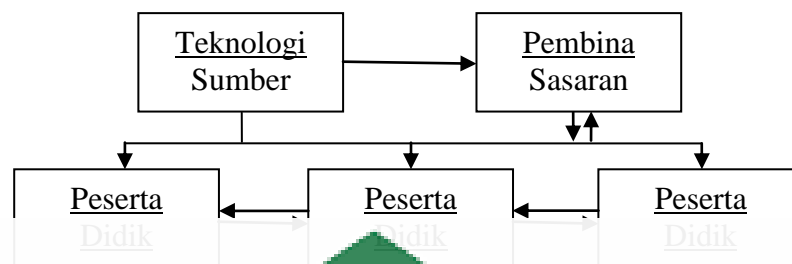


Gambar di atas menunjukkan bahwa pembina bukan sumber informasi namun Pembina hanya sebagai komunikator yang menyampaikan dan memperjelas informasi yang diterima dari sumber sehingga mempertegas bahwa saat pembelajaran dilakukan menggunakan teknologi, Pembina bukanlah satu-satunya sumber tetapi Pembina menempati fungsi sebagai komunikator Bahkan dapat diartikan bahwa Pembina merupakan media dari teknologi yang bertugas meneruskan atau memperjelas informasi yang dikirimkan oleh sebuah teknologi

<sup>50</sup>Najiha (20 tahun), Pembantu Pembina Pramuka MTs Madani Pao-pao, Wawancara, Gowa, 18 Februari 2016.

kepada Peserta Didik. Jadi Pembina hanyalah penyampai yang menjelaskan informasi yang ada pada teknologi.

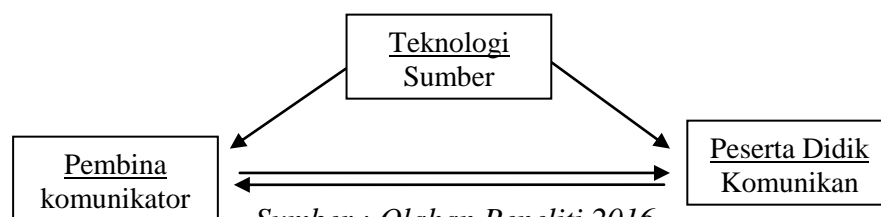
**Gambar 5.** Teknologi sebagai sumber dalam pembelajaran



*Sumber : Olahan Peneliti 2016*

Gambar di atas merupakan proses komunikasi yang terjadi di dalam pembelajaran teknologi. Pembina menggunakan teknologi audio visual di MTs Madani Pajene. Pembina menampilkan informasi dalam bentuk visual kepada Pembina lain, Pembina menyampaikan kepada Peserta Didik dalam bentuk verbal mengenai apa yang ada pada sumber tersebut. Jadi informasi yang Pembina sampaikan kepada Peserta Didik merupakan informasi atau pesan yang berasal dari teknologi sebagai sumber. Ada juga lain dari teknologi sebagai sumber pada proses pembelajaran.

**Gambar 6.** Teknologi pada proses interaksi dalam pembelajaran



*Sumber : Olahan Peneliti 2016*

Saat proses pembelajaran berlangsung, teknologi yang dioperasikan oleh Pembina menampilkan materi-materi visual sehingga Pembina dapat menjelaskan materi secara nyata melalui gambar yang ditampilkan pada media. Peserta Didik hanya mendengarkan apa yang dijelaskan Pembina mengenai objek yang

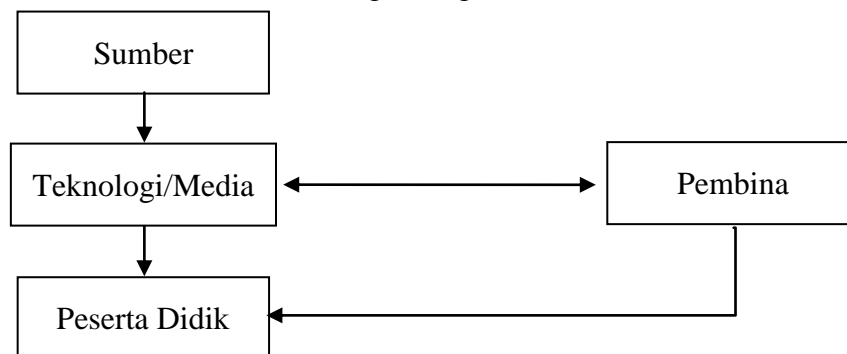
ditampilkan pada layar sambil memperhatikan gambar yang dimaksud oleh Pembina. Tampilan pada media pembelajaran memberikan stimulus kepada Pembina dan Peserta Didik dengan respon Pembina menjelaskan materi sesuai yang ditampilkan media pembelajaran dan respon peserta didik mencocokkan apa yang ditampilkan pada media pembelajaran dengan apa yang dibicarakan oleh Pembina.

Aktifitas-aktifitas di atas menggambarkan bahwa sebuah teknologi adalah sumber informasi bagi Pembina dan Peserta Didik. Dalam proses interaksi Pembina dan Peserta Didik, penggunaan teknologi audio visual menjadi objek pembahasan Pembina dan Peserta Didik. Jadi teknologi memberikan suatu stimulus yang dapat diterima oleh Pembina dan Peserta Didik sebagai sasaran.

b. Teknologi Audio Visual

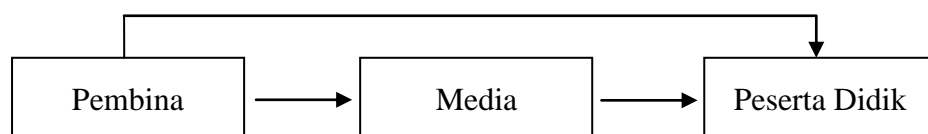
Saat Pembina menyampaikan informasi ke dalam bentuk media pembelajaran seperti video, gambar, dan audio, maka ide atau gagasan Pembina disalurkan melalui media tersebut. Inilah yang kami sebut teknologi audio visual sebagai media dimana media ini berfungsi sebagai medium untuk menyalurkan informasi kepada Peserta Didik.

Media dalam pembelajaran di MTs Madani Pao-pao menunjukkan bahwa teknologi audio visual menempati dua posisi sebagai media transmisi pesan yaitu pertama media untuk menyampaikan informasi dari sumber lain kepada Pembina dan Peserta Didik dan kedua ialah media sebagai medium atau saluran informasi dari Pembina ke Peserta Didik. perhatikan gambar berikut :

**Gambar 7.** Teknologi sebagai media dari sumber

*Sumber : Olahan Peneliti*

Situasi di atas menceritakan tentang media pembelajaran yang digunakan oleh Pembina dalam mengajar. Media pembelajaran yang dirancang oleh Pembina berarti Pembina sebagai sumber pesan yang merupakan sasaran komunikasi dari sumber di luar lingkungan pembelajaran melalui teknologi sebagai media pengiriman informasi. Jadi teknologi merupakan saluran atau medium informasi dari sumber eksternal dimana Pembina menggunakan ide atau gagasannya pada teknologi lalu diadopsi oleh Peserta Didik dan disampaikan kepada Peserta Didik. berbeda saat Pembina menggunakan media pembelajarannya sendiri. Perhatikan gambar

**Gambar 8.** Teknologi sebagai media dari Pembina

*Sumber : Olahan Peneliti 2016*

Gagasan atau ide Pembina jika di tuangkan ke sebuah teknologi untuk menjadi media pembelajaran, maka Pembina selain bertindak sebagai komunikator juga bertindak sebagai sumber pesan. Pembina berusaha membangun pandangan yang sama dengan Peserta Didik melalui media pembelajaran. Jadi apa

yang ditampilkan pada sebuah media pembelajaran, merupakan gambaran realitas yang ingin di sampaikan oleh Pembina.

## 5. Fungsi Pemanfaatan Teknologi Audio Visual Dalam Pembelajaran Teknik Kepramukaan Di Mts Madani Pao-Pao

Pemanfaatan teknologi audio visual dalam pembelajaran teknik kepramukaan di MTs Madani Pao-pao merupakan penggunaan potensi-potensi teknologi audio visual sebagai media pembelajaran untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik, lebih efektif dan efisien. Hal ini sesuai dengan pembahasan kita di bab sebelumnya mengenai keefektifan penggunaan media audio visual dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa keberhasilan ingatan 85% dapat lebih lama pada setiap orang yang menggunakan penglihatan dan pendengaran. keberhasilan media dalam membantu meningkatkan mengingat tersebut telah menjadi bagian penelitian yang sangat penting. Penelitian ini mendapatkan alasan mengenai proses teknologi audio visual yang dapat mempengaruhi pembelajaran yang lebih efektif. Adapun beberapa alasan yang dapat mempengaruhi pembelajaran yang lebih efektif.

### a. Teknologi Audio Visual

Saat materi pembelajaran dibuat, secara tidak sadar informasi yang berada pada otak manusia dituangkan ke dalam sebuah teknologi. informasi tersebut secara otomatis akan tersimpan pada teknologi tersebut. Hal ini merupakan sebuah proses perpindahan informasi dari manusia kepada sebuah media yang menandakan bahwa sebuah teknologi merupakan media yang dapat menyimpan informasi. Sesuai dengan pendapat Sayling Wen dalam bukunya *Future Of The Media* yang disebutkan dalam buku sosiologi komunikasi karangan Prof. Dr. H. M. Burhan bahwa media dalam konteks yang lebih luas, tidak saja melihat media dalam konsep komunikasi antar pribadi, namun juga melihat media sebagai

medium penyimpanan, selain sebagai medium informasi.<sup>51</sup> Dengan kata lain informasi yang terkandung dalam suatu media merupakan perwakilan dari ide atau gagasan dari yang mengirimkan informasi tersebut. Seperti yang dikutip dalam hasil wawancara kami berikut ini :

Kalau kami bikin media pembelajaran harus ditentukan apa-apa yang mau ditampilkan dan materi-materi apa yang mau ditampilkan setelah itu dipilih tema yang akan dipakai seperti warna dan penggunaan huruf dan kalimat.<sup>52</sup>

Ide yang tersimpan dalam sebuah teknologi dapat berupa apa saja tergantung apa yang diinginkan oleh sumber informasi. Ide atau gagasan yang diuangkan ke dalam sebuah teknologi dapat berupa gambaran-gambaran dari hasil pemikiran manusia. Desain yang ada pada objek-objek yang ditampilkan dalam sebuah teknologi merupakan informasi yang berasal dari otak manusia yang dikirimkan ke dalam sebuah teknologi dengan tujuan tertentu. sehingga saat pembelajaran berlangsung, informasi yang akan disampaikan oleh Pembina terhadap Peserta Didik dapat disampaikan secara nyata melalui media audio visual yang digunakan. Desain yang ada pada teknologi audio visual, materi-materi dari sumber belajar yang ada pada teknologi audio visual bisa lebih permanen tersimpan sehingga dapat digunakan kapan saja dan di mana saja saat ingin digunakan lagi.



#### b. Teknologi Audio Visual Sebagai Media Visualisasi Kata

Peserta didik di MTs Madani Pao-pao pada dasarnya memiliki kemampuan berbeda-beda dalam menyerap informasi seperti pendengaran, penglihatan dan lain-lain. Ada yang lebih mudah mengerti saat pelajaran dilakukan dengan

<sup>51</sup>Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi Teori, Paradigma, Dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*, h. 111.

<sup>52</sup>Najiha (20 tahun), Pembantu Pembina Pramuka MTs Madani Pao-pao, Wawancara, Gowa, 18 Februari 2016.

menggunakan metode mendengarkan ceramah, menulis, praktik langsung, menggunakan gambar-gambar, dan sebagainya. Dengan menggunakan teknologi maka kemampuan-kemampuan yang telah disebutkan tadi dapat digabungkan menjadi satu sehingga lebih mempermudah Peserta Didik untuk menerima informasi. Salah satu Peserta Didik yang menjadi informan kami mengatakan :

Dengan menggunakan teknologi pembelajaran bisa lebih bagus karena mudah dihafal, mudah dimengerti. Karena jika tidak menggunakan teknologi audio visual itu susah sekali difahami.<sup>53</sup>

Bab sebelumnya telah disebutkan mengenai media audio visual dalam mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Untuk lebih jelasnya akan mencoba menceritakan proses dari hasil observasi yang telah dilakukan melalui sebuah tabel, berikut penjelasannya :

Tabel 7: Jenis-jenis media yang digunakan Peserta Didik

Jenis informasi	Penginderaan	Deskripsi	Implikasi
Verbal	Pendengaran	Peserta didik mendapatkan pengalaman-pengalaman langsung dari apa yang ditampilkan pada sebuah teknologi	Tingkat pemahaman Peserta Didik berupa fantasi sehingga informasi yang disampaikan oleh seorang Pembina adalah abstrak
Visual	Penglihatan	Peserta Didik selain mendengarkan instruksi dari Pembina juga secara langsung dapat mengetahui maksud dari penjelasan seorang Pembina dari apa yang digambarkan pada media pembelajaran	Informasi yang diterima oleh Peserta Didik dapat lebih jelas dan nyata dengan gambar visual yang dilihat
Verbal dan visual	Pendengaran dan penglihatan	Peserta Didik selain mendengarkan instruksi dari Pembina juga secara langsung dapat mengetahui maksud dari penjelasan seorang Pembina dari apa yang digambarkan pada media pembelajaran	Keberhasilan dari proses pembelajaran lebih tinggi karena Peserta Didik dapat membangun pengalaman secara visual yang diterima yang diperjelas dengan pesan langsung secara verbal.

Sumber : Olahan Peneliti 2016

<sup>53</sup>Abdurrahman (12 tahun), Peserta Didik Putra Pramuka MTs Madani Pao-pao, Wawancara, Gowa, 23 Maret 2016.

Pada tabel di atas, Informasi-informasi dari materi yang dibawakan secara abstrak akan lebih mudah diterima jika didukung dengan contoh-contoh nyata yang ditampilkan pada media pembelajaran seperti pendapat Dina indriana dalam bukunya Ragam alat bantu media pengajaran yang mengatakan bahwa teknologi audio visual dalam proses pembelajaran pada dasarnya memberikan suatu gambaran bagaimana Peserta Didik membangun sebuah pengalaman dari apa yang diterimanya.<sup>54</sup> Berikut kami akan menggambarkannya dalam sebuah tabel sebagai salah satu sampel kasus mengenai visualisasi kata yang di dapatkan dalam penelitian. Yaitu :

Tabel 8: Cara visualisasi kata dalam media pembelajaran

Pembina	Peserta Didik	
	Visualisasi Kata	Evaluasi
Menjelaskan cara membuat bangunan dengan mengumpulkan daun dan ranting lalu menyusunnya menjadi sebuah bangunan untuk istirahat	Peserta didik akan membangun sebuah bangunan menunjukkan cara membuat bangunan dengan menggunakan contoh nyata dari daun dan ranting lalu menyusunnya menjadi sebuah bangunan untuk istirahat	Peserta didik akan membawa pikirannya kepada pengalaman mengenai bangunan

Sumber : Olahan Peneliti 2016

Saat Pembina menjelaskan mengenai satu tema pembelajaran dengan menggunakan teknologi audio visual, Peserta Didik merespon dengan cara membangun dalam pikiran mengenai tema yang dibahas oleh Pembina, lalu menyandingkannya dengan teks atau tulisan dan gambar yang disajikan dalam media pembelajaran. Jadi Peserta Didik dapat langsung mendapatkan pengalaman saat informasi yang disampaikan secara verbal didukung dengan media yang dapat menampilkan pesan secara visual sehingga informasi yang tadinya abstrak

<sup>54</sup>Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, h. 47.



diterima oleh Peserta Didik, dapat lebih nyata diterima sebagai sebuah pengalaman oleh Peserta Didik. Jadi visualisasi kata di sini merupakan aktifitas mengubah ide abstrak mengenai materi yang dibahas oleh seorang Pembina menjadi objek fisik dengan cara menggantikan kata verbal menjadi teks atau tulisan dan gambar sehingga gampang diingat. Dua bagian visual yang menjadi bentuk visualisasi dalam pembelajaran yang terjadi di MTs Madani Pao-pao ialah:

#### 1) Teks (Tulisan)

Teks merupakan tampilan nyata pesan verbal seorang Pembina dalam bentuk tulisan yang menjadikan kata-kata yang sebelumnya hanya membayangkan apa yang di bicarakan oleh seorang Pembina menjadi nyata. Dengan adanya sebuah perkataan abstrak dalam pikiran yang dibuat menjadi kata-kata sehingga saat ada informasi verbal yang disampaikan oleh Pembina, kata-kata yang jelas diterima oleh Peserta Didik maka Peserta Didik dapat menangkap dan memahami kata-kata yang ditampilkan pada layar. Salah satu Peserta Didik yang diwawancarai adalah sebagai berikut:

Saya senang menggunakan media ini karena lebih mudah dimengerti dan lebih jelas.

Penggunaan teks sebagai media visualisasi kata berfungsi agar Peserta Didik tidak lagi belajar dengan membayangkan hal-hal yang disampaikan oleh Pembina secara abstrak namun dapat langsung diterima dan dijelaskan melalui pengalaman yang diterima oleh indera penglihatan dan pendengaran yang disajikan pada media audio visual yang digunakan. Roland Bartes dan Julia Kristeva menganggap teks adalah bahasa lisan dan tertulis sekaligus, namun teks yang tertulis mempunyai tempat tersendiri Karena sifatnya yang khusus.<sup>56</sup> Pada

<sup>55</sup>Haykal Hanif (13 tahun), Peserta Didik Putra Pramuka MTs Madani Pao-pao, Wawancara, Gowa, 23 Maret 2016.

<sup>56</sup>Benny H. Hoed, *Semiotik & Dinamika Sosial Budaya* (Cet. I; Depok: Komunitas Bambu, 2011), h. 71.

pembahasan lebih lanjut, Derrida melihat bahwa bahasa justru bersumber pada tulisan.<sup>57</sup> Pendapat-pendapat para ilmuwan tersebut mempertegas bahwa teks atau tulisan yang disajikan memiliki pengaruh positif untuk membangun pengalaman bagi Peserta Didik dalam aktifitas pembelajaran. Selain itu dalam tulisan lain dikatakan bahwa teks adalah semua yang tertulis, gambar, film, video, foto, desain grafis, lirik lagu dan lain-lain yang menghasilkan makna.<sup>58</sup> Artinya penggunaan teknologi audio visual sangat membantu keberhasilan proses pembelajaran untuk memperkuat pengalaman Peserta Didik mengenai materi yang dibawakan. Artinya gambaran visual yang ditampilkan dalam pembelajaran telah mewakili maksud dari pesan verbal yang disampaikan oleh orang Pembina.

## 2) Gambar

Materi teknik kepraktikan merupakan materi yang memiliki beragam bentuk pembelajaran di dalamnya. Dalam proses penyampaian materi, gambar diperlukan sebagai cara untuk menyampaikan maksud dari pesan yang disampaikan oleh Pembina. Misalnya saja Pembina menjelaskan tentang sebuah lambang atau simbol, Pembina menjelaskan secara verbal namun juga harus didukung dengan gambar yang dimaksud agar apa yang disampaikan oleh Pembina dapat dimengerti oleh Peserta Didik. Dengan gambar yang ditampilkan, setidaknya Peserta Didik dapat mengetahui secara nyata mengenai hal-hal verbal yang disampaikan oleh Pembina.

<sup>57</sup>Benny H. Hoed, *Semiotik & Dinamika Sosial Budaya*, h. 75.

<sup>58</sup>Rachmah Ida, *Metode Penelitian Studi Media Dan Kajian Budaya* (Cet. I; Jakarta: Kencana, 2014), h. 62.

### c. Teknologi Audio Visual Sebagai Media Ilustrasi

Salah satu kasus yang menjadi sampel yang didapatkan dalam penelitian yakni Pembina memberikan beberapa materi dengan cara menunjukkan rekaman video.

Beberapa cara kami mengajar memakai media itu dengan menggunakan video, jadi video kami putar terus Peserta Didik mengikuti apa yang diinstruksikan di video. Ada juga video yang tidak harus langsung diikuti tapi cuman menjadi bahan contoh saja.<sup>59</sup>

Video yang ditampilkan tersebut diterima oleh Peserta didik sebagai sebuah pembelajaran. Pemutaran video dapat diberikan contoh kepada Peserta Didik dalam aktifitas pembelajaran. Berikut ini :

Tabel 9: Stimulus dan Respon dalam pembelajaran

Stimulus	Sasaran	Indikasi	Respon
Visual, Menampilkan gerak	Hitungan dan arahan gerakan membantu sasaran untuk bergerak secara terstruktur dan teratur sesuai dengan hitungan dan instruksi media pembelajaran	Memberikan peringatan kepada sasaran untuk bergerak sesuai dengan hitungan dan arahan yang diterimanya melalui pendengaran	Bentuk gerakan yang ditampilkan
Audio, Mengarahkan dan mengatur Keseragaman gerakan			Urutan gerakan yang ditampilkan

Sumber : Olahan Peneliti 2016

Ada dua bentuk respon yang digambarkan dalam penggunaan video sebagai media ilustrasi saat pembelajaran berlangsung jika diuraikan maka video yang

<sup>59</sup>Najiha (20 tahun), Pembantu Pembina Pramuka MTs Madani Pao-pao, Wawancara, Gowa, 18 Februari 2016.

digunakan dalam pembelajaran di MTs Madani Pao-pao ada beberapa fungsi yaitu sebagai pengarah dan sebagai media tutorial. Perhatikan gambar berikut :

**Tabel 10:** Respon Peserta Didik pada Ilustrasi dari Video

Bentuk Ilustrasi	Tujuan Ilustrasi	Respon	Evaluasi
Gerakan ditampilkan melalui visual dan audio	Pengarah	Langsung	Terikat pada waktu
	Tutorial	Tidak langsung	Tidak terikat waktu

Sumber : Observasi Peneliti 2016

Sesuai dari keterangan yang tertera, terdapat dua jenis video yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pertama video yang diputar untuk mengarahkan atau sebagai media tutorial yang membutuhkan respon langsung yakni saat video selesai pembelajaran juga selesai. Contohnya video senam. Saat video selesai diputar maka Peserta Didik harus langsung mengikuti instruksi dari video yang diputar karena video jenis ini terbatas pada waktu yaitu saat video selesai pembelajaran juga selesai artinya aktifitas berjalan lagi saat video diputar. Kedua video yang diputar untuk bahan contoh pembelajaran seperti simulator yang tidak membutuhkan respon langsung. Artinya video jenis kedua tidak terikat waktu jadi saat video selesai pembelajaran tetap dapat dilanjutkan dengan mengikuti contoh yang ditampilkan pada video yang telah diputar sebelumnya. Peserta Didik tetap dapat melakukan aktifitas tanpa video dengan mempraktikkan apa yang telah ditampilkan pada video yang diputar sebelumnya.

#### d. Teknologi Audio Visual Untuk Membangun Pandangan Yang Sama Antara Pembina Dan Peserta Didik

Peserta Didik di MTs Madani Pao-pao pada dasarnya memiliki sifat dan karakter yang berbeda memungkinkan proses penerimaan informasi saat

pembelajaran juga berbeda. Sifat yang unik pada setiap Peserta Didik dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda menambah kesulitan untuk menyatukan persepsi menjadi sama. Ditambah lagi latar belakang Pembina dan Peserta Didik dengan materi pendidikan yang ditentukan harus sama. Hal dasar inilah yang menyebabkan seorang Pembina banyak mengalami kesulitan saat pembelajaran.

Teknologi hadir dengan menyajikan informasi secara terfokus artinya yang ditampilkan oleh Pembina pada sebuah media pembelajaran sama dengan yang terlihat oleh keseluruhan Peserta Didik. Benny H. Hoed dalam buku *semiotik & dinamika sosial budaya* mengemukakan memberi makna adalah pengirim dan penerima.<sup>60</sup> Dalam tulisan ini Pembina sebagai pengirim dan Peserta Didik sebagai penerima. Penyampaian informasi yang dilakukan oleh Pembina, Peserta Didik dapat mengerti dan memahami apa yang disampaikan oleh Pembina. Maka pertanyaannya apakah informasi atau pelajaran yang disampaikan Pembina sama dengan apa yang diterima oleh Peserta Didik sesuai hasil observasi Pembina. Maka pertanyaan tersebut maka terdapat dua jawaban.

Pembelajaran dengan menggunakan teknologi audio visual dapat membangun pandangan yang sama antara Pembina dan Peserta Didik mengenai materi teknik kepramukaan. Sesuai dengan hasil observasi kami di lapangan, kami akan memvisualisasikannya ke dalam sebuah gambar seperti berikut ini :

---

<sup>60</sup>Benny H. Hoed, *Semiotik & Dinamika Sosial Budaya*, h. 74.

**Gambar 9.** Teknologi audio visual membangun pandangan yang sama



Sumber: Observasi 2016

Gambar di atas merupakan visualisasi mengenai observasi yang kami lakukan di lokasi penelitian. Saat Pembina menjelaskan mengenai sebuah kompas menggunakan media gambar, Peserta Didik akan mengetahui objek yang dimaksud oleh Pembina. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi audio visual yang sama mengenai apa yang diberikan oleh Pembina yang akan diterima oleh Peserta Didik. Stimulus yang diberikan secara verbal dan visual dapat diterima oleh Peserta Didik. Sehingga, teknologi audio visual dapat menjadi informasi seperti kompas yang disampaikan oleh Pembina yang akan dipahami dan dimengerti oleh Peserta Didik melalui gambar yang ditampilkan dari sebuah teknologi audio visual yang digunakan.

#### e. Teknologi Audio Visual Untuk Memfokuskan Perhatian Peserta Didik

Pembelajaran dengan model ceramah terkadang menjadikan Peserta Didik menjadi lebih cepat bosan karena informasi-informasi yang masuk ke dalam pikiran mereka bersifat abstrak dan akhirnya Peserta Didik akan mencari suatu kegiatan lain yang lebih kelihatan lebih nyata. Hal ini mengakibatkan mereka menjadi tidak fokus pada apa yang disampaikan oleh pembinanya. Saat teknologi audio visual digunakan dalam pembelajaran, perhatian Peserta Didik lebih

<sup>61</sup>Nurfajrianti Utami (12 tahun), Peserta Didik Putri Pramuka MTs Madani Pao-pao, *Wawancara*, Gowa, 23 Maret 2016.

mendukung terbentuknya pengalaman bagi Peserta Didik sehingga pelajaran yang telah diberikan oleh Pembina dapat diserap dengan baik serta dapat bertahan lebih lama sebagai pengetahuan bagi Peserta Didik.

***C. Faktor Pendukung Dan Penghambat Pembelajaran Teknik Kepramukaan Menggunakan Teknologi Audio Visual Di Mts Madani Pao-Pao.***

Setiap kegiatan komunikasi tidak terlepas dari yang namanya faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung dan penghambat tersebut ialah segala hal yang mempengaruhi aktivitas komunikasi yang terjadi dalam pembelajaran teknik kepramukaan di Mts Madani Pao-pao. sesuai hasil dari pengamatan kami di lapangan faktor pendukung dan penghambat yang kami dapatkan melalui proses pengamatan di lapangan adalah seperti berikut :

**1. Faktor Pendukung**

Faktor pendukung ialah segala sesuatu yang dapat membantu sampainya pesan pada proses penyampaian pesan dalam pembelajaran teknik kepramukaan di MTs Madani Pao-pao. adapun faktor pendukung yang kami temukan dalam pembelajaran teknik kepramukaan di MTs Madani Pao-pao dengan menggunakan teknologi audio visual ialah sebagai berikut :

**a. Faktor Eksternal**

Faktor eksternal ini merupakan hal hal yang berada diluar struktur pembelajaran teknik kepramukaan di MTs Madani Pao-pao. adapun pendukung eksternal tersebut ialah:

- 1) Materi-materi teknik kepramukaan dalam bentuk audio visual sangat banyak tersedia diberbagai sumber seperti internet, pusat pendidikan kepramukaan, dan semacamnya



- 2) Perangkat yang dibutuhkan dalam mencari informasi pembelajaran sudah sangat mudah didapatkan.
- 3) Lingkungan sekolah yang menyediakan ruang yang begitu luas untuk kegiatan kepramukaan
- 4) Serta jumlah Pembina sudah cukup banyak untuk kegiatan ekstrakurikuler pramuka di MTs Madani Pao-pao ditambah lagi alumni-alumni Pramuka yang tetap bersedia mengabdikan untuk membantu para Pembina dalam mengajar setelah lulus.

### b. Faktor Internal

Faktor internal ini terbagi menjadi dua bagian, mengingat unsur komunikasi yang ada pada pembelajaran, pada Peserta Didik dan Peserta Didik, berikut uraiannya :

Hasil pengamatan kami di lapangan menunjukkan bahwa Pembina adalah unsur penting dalam kegiatan pembelajaran sebagai komunikator juga sebagai sumber pesan dalam proses pembelajaran, keberhasilan Pembina dalam mengajar dengan menggunakan teknologi audio visual ditentukan oleh beberapa hal, yaitu :

- a) Kesiapan dari Pembina sendiri dalam membawakan setiap materi dengan teknologi audio visual
- b) Kemampuan Pembina dalam memilih atau membuat materi-materi menarik dalam bentuk audio visual sebagai bahan pembelajaran.
- c) Penguasaan mengoperasikan teknologi audio visual dan menjelaskan informasi visual yang ada pada teknologi audio visual yang digunakan

- d) Pembina yang kreatif dalam memilih bahan pelajaran dapat membantu Peserta Didik sehingga tidak cepat bosan dalam menerima materi.

## 2) Teknologi Audio Visual

Materi teknik kepramukaan yang disampaikan melalui teknologi audio visual memberikan suatu gambaran betapa pentingnya seluruh perangkat yang digunakan tersebut berfungsi dengan baik. Saat semua perangkat yang digunakan berhubungan satu sama lain maka saat itu juga keseluruhan proses transmisi informasi akan berjalan. Beberapa hal yang membantu kegiatan pembelajaran dengan menggunakan teknologi audio visual berlangsung, yaitu:

- a) Fasilitas teknologi audio visual yang digunakan lengkap seperti LCD proyektor, speaker, laboratorium komputer, dan perangkat TIK. Tentunya dalam keadaan baik
- b) Listrik sebagai tenaga untuk berangsur teknologi audio visual dalam memproyeksikan pembelajaran agar dapat berjalan dengan baik
- c) materi visual yang menarik dan mudah dipahami oleh Peserta Didik lebih tertarik dalam belajar
- d) Gambar yang jelas dapat membuat Peserta Didik lebih fokus untuk belajar
- e) Penggunaan warna pada tampilan desain atau pada teks membuat tampilan visual menjadi lebih menarik.
- f) Perangkat audio yang berfungsi untuk pengeras suara juga sangat mendukung berlangsungnya pembelajaran
- g) Tampilan visual yang didukung dengan suara dapat memudahkan para Pembina untuk melakukan pembelajaran.



### 3) Peserta Didik

Walaupun penggunaan teknologi audio visual tersebut hanya pada waktu-waktu tertentu, Peserta Didik di MTs Madani Pao-pao mengaku lebih senang jika materi dalam ruangan dilakukan dengan menggunakan teknologi audio visual karena proses pembelajaran mereka anggap lebih menarik dan mudah difahami.

Saya sangat suka dengan menggunakan media, saya menyukai karena mudah dipahami dan bisa langsung dilihat.<sup>62</sup>

Sesuai dengan hasil penelitian di lapangan, secara keseluruhan Peserta Didik lebih menyukai penggunaan media saat pembelajaran karena menurut mereka pembelajaran lebih mudah dipahami melalui tampilan visual yang dapat langsung dilihat caranya. Peserta Didik Madani pembelajaran dengan menampilkan gambar membuat suasana lebih menarik yang membuat proses pembelajaran menjadi tidak membosankan. ...bisa langsung dilihat dibandingkan tidak memakai media, kita tidak dapat memahami jadi sangat membosankan.<sup>63</sup> jadi saat pembelajaran menggunakan teknologi audio visual, pembelajaran menjadi tidak membosankan. Menjadikan proses pembelajaran menjadi tidak membosankan. yang merupakan keberhasilan tersebut telah kami klasifikasikan dalam beberapa bagian, yaitu :

- a) Ketertarikan Peserta Didik dalam menerima materi dari Pembina saat menggunakan teknologi audio visual
- b) Peserta Didik lebih menyukai sesuatu yang bergambar dalam proses pembelajaran

<sup>62</sup>Ita Rezki Amriani Bahar (12 tahun), Peserta Didik Putri Pramuka MTs Madani Pao-pao, Wawancara, Gowa, 23 Maret 2016.

<sup>63</sup>Ita Rezki Amriani Bahar (12 tahun), Peserta Didik Putri Pramuka MTs Madani Pao-pao, Wawancara, Gowa, 23 Maret 2016.

- c) Suara dari media yang digunakan dapat membantu Peserta Didik untuk mengingat dan menghafalkan materi yang disampaikan
- d) Penggunaan warna dapat menarik perhatian Peserta Didik untuk lebih memperhatikan pelajaran.
- e) Kesiapan fisik dan mental Peserta Didik dalam melakukan kegiatan dengan menggunakan teknologi
- f) Pembelajaran yang diterima oleh Peserta Didik bersifat realistik sehingga Peserta Didik tidak susah untuk menerima hal-hal abstrak dalam pembelajaran.

## 2. Faktor penghambat

Faktor penghambat merupakan faktor yang dapat mengganggu dan menghalangi tersampainya pesan pada sasaran. Menurut Shanon dan Weaver, terdapat dua faktor yang dapat menghambat proses pembelajaran pada Peserta Didik. Hambatan tersebut bisa datang dari luar aktivitas komunikasi yang terjadi atau hambatan eksternal dan hambatan yang berasal dari dalam kegiatan komunikasi yang berlangsung yaitu hambatan internal. Faktor penghambat yang dapat memperkenalkan sesuatu yang dapat menghalangi proses komunikasi yang biasa dikenal dengan *noise* atau gangguan. gangguan dalam proses komunikasi merupakan suatu bentuk yang dapat menghalangi penyampaian pesan dari sumber atau komunikator kepada sasaran atau komunikan. Menurut Shannon dan Weaver, ada tiga bentuk yang dapat menghalangi suatu pesan tersampaikan dengan baik yaitu teknis, semantik dan keefektifan. Teknis merupakan hambatan atau gangguan yang terjadi pada saluran, media atau jaringan komunikasi, semantik yaitu hambatan atau gangguan yang terjadi pada penyampai pesan, dan keefektifan terjadi tergantung dari komunikan atau sasaran.



Adapun hambatan yang terjadi saat penyampaian materi teknik kepramukaan di MTs Madani Pao-pao dengan memanfaatkan teknologi audio visual ialah sebagai berikut :

a. Faktor Eksternal

1) Lingkungan Sekolah

Pesantren Madani Pao-pao merupakan sekolah yang memiliki posisi strategis untuk kegiatan belajar namun karena posisi sekolah yang sangat rapat ke jalan terkadang membuat pembelajaran dengan teknologi audio visual diganggu dengan suara bising dari kendaraan yang lewat. Selain itu, madrasah yang kegiatan ekstrakurikuler yang dilaksanakan bersamaan dengan pembelajaran pada jam-jam tertentu bisa mengganggu konsentrasi siswa dengan pembelajaran yang lain bisa saling mengganggu konsentrasi siswa saat ekstrakurikuler seni seperti seni musik, tari dan lain-lain yang menimbulkan bunyi bersamaan dengan pembelajaran materi teknik kepramukaan yang menggunakan teknologi audio visual maka suara yang digunakan bisa terganggu dan mengakibatkan pembelajaran menjadi terganggu.



2) Tempat Belajar

Saat tempat belajar cocok dengan Peserta Didik maka proses pembelajaran akan berjalan normal namun sebaliknya jika tempat belajar tersebut kurang baik untuk tempat belajar maka proses pembelajaran akan sangat terganggu. Beberapa hal yang kami dapatkan mengenai alasan mengapa saat tempat menjadi salah satu penghambat dalam pembelajaran. Salah satu siswa yang menjadi informan kami mengatakan bahwa pelajaran susah diterima saat posisi belajar tidak nyaman.

### 3) Cuaca

Cuaca merupakan faktor alami bagi suatu kehidupan. Namun dalam pembelajaran cuaca sangat mempengaruhi penyampaian pesan, cuaca yang mendukung akan membantu pembina lebih konsentrasi dalam menyampaikan pesan begitu pula sebaliknya, Peserta Didik akan lebih berkonsentrasi apabila cuaca mendukung untuk proses pembelajaran.

### 4) Waktu

Seorang Pembina merupakan faktor dari aktifitas pembelajaran. Penentuan waktu belajar atau latihan merupakan salah satu tugas Pembina sehingga proses pembelajaran lebih efektif. Waktu yang diberikan oleh Pembina dapat diterima baik oleh Peserta Didik. Pembina waktu harus juga memperhatikan faktor psikologi dari Peserta Didik agar proses pembelajaran lebih mudah diterima dan lebih tahan lama tersimpan di otak Peserta Didik.

### b. Faktor Internal

Faktor internal ini berasal dari faktor komunikasi yang ada pada pembelajaran di MTs Makassar. Faktor internal ini kami dasarkan pada teori Shannon dan Weaver yaitu hambatan teknis, semantik dan keefektifan.

#### 1) Teknis

Secara teknis, gangguan ini berada pada media atau saluran yang digunakan dalam pembelajaran teknik kepramukaan yaitu teknologi audio visual. Adapun gangguan teknis yang kami dapatkan dari hasil penelitian ialah :

- (a) Listrik yang tiba-tiba mati dapat mengganggu penggunaan teknologi.
- (b) Laptop tidak dapat merespon perangkat lain dari luar sehingga proyektor LCD tidak dapat menampilkan informasi yang ada pada laptop.

- (c) Desain dan penggunaan warna pada tampilan visual tidak sinkron sehingga mempengaruhi kejelasan yang ditampilkan
- (d) Layar LCD yang terlalu kecil membuat teks tidak begitu jelas kelihatan oleh Peserta Didik
- (e) Proyektor yang mengalami gangguan pada cahaya mengurangi kecerahan pada tampilan sehingga kurang jelas untuk dilihat
- (f) Model desain visual yang kurang menarik membuat peserta lebih cepat bosan dalam belajar
- (g) Gambar yang tidak jelas mempengaruhi Peserta Didik salah dalam mengambil kesimpulan
- (h) Perangkat audio yang mengalami gangguan suara ketika mengalami masalah maka informasi dalam perangkat audio susah untuk dimengerti oleh Peserta Didik.
- (i) Penggunaan dabling yang dikendalikan oleh perangkat audio juga sangat perlu diperhatikan. Seperti saat meeting berlangsung menggunakan lagu maka perlu juga diatur volume agar tidak terlalu keras dan jika ada beberapa suara bercampur maka proses penerimaan informasi pada peserta akan menjadi terpecah sehingga ada benturan persepsi mengenai apa yang diterima oleh Peserta Didik.
- (j) Gangguan pada pencahayaan perangkat digunakan seperti cahaya matahari atau lampu yang menutupi tampilan visual yang keluar dari proyektor mengakibatkan tampilan visual yang ada tidak dapat terlihat dengan jelas.

## 2) Semantik

Gangguan semantik ini merupakan hal-hal yang terjadi pada seorang Pembina dalam mengirimkan atau menyampaikan informasi. Adapun gangguan

semantik yang kami dapatkan dari proses pembelajaran teknik kepramukaan dengan menggunakan teknologi audio visual di MTs Madani Pao-pao ialah :

- (a) Pembina yang kurang vokal dalam menyampaikan ditambah lagi saat suara Pembina ditutupi oleh suara yang keluar dari perangkat audio
- (b) Pembina kurang menguasai cara penggunaan sebuah teknologi
- (c) Pembina kurang mengetahui cara menjelaskan materi jika disampaikan dengan menggunakan teknologi

- (d) Pembina kurang menguasai bahasa yang cocok untuk proses pembelajaran akan menyebabkan proses pembelajaran menjadi tidak nyaman. Kondisi ini menyebabkan Peserta Didik merasa bosan dan jenuh yang akhirnya mengakibatkan pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh Peserta Didik.

### 3) Keefektifan

Keefektifan merupakan suatu proses yang digunakan dalam menerima suatu pesan atau informasi. Keefektifan dapat diartikan sebagai dasar dalam proses pembelajaran jika Peserta Didik dapat menerima suatu pesan dari Pembina maka dapat disimpulkan bahwa komunikasi dalam pembelajaran tersebut terganggu jadi Hambatan pada keefektifan ini mengacu pada tingkat pemahaman siswa. Tingkat pemahaman tersebut dapat dipengaruhi oleh dua kondisi pada Peserta Didik. Kondisi tersebut ialah pertama kondisi psikologis seperti minat, sikap, pendapat, kepercayaan, intelegensi, pengetahuan. Menurut sebuah pendapat yang secara umum sudah diyakini kebenarannya, sikap lupa lebih merupakan hasil gangguan antara ingatan baru dengan ingatan lama, ketimbang kehilangan ingatan lama.<sup>64</sup> Kedua ialah kondisi fisik seperti kelelahan, keterbatasan daya indera, dan

<sup>64</sup>Kelvint seifert, *Pedoman Pembelajaran & Instruksi Pendidikan*, h. 204.



cacat pada tubuh. Contoh, seseorang yang mengalami gangguan pada penglihatan pasti akan lebih sulit untuk menerima informasi visual yang dikirimkan kepadanya.

Sesuai hasil penemuan kami dalam penelitian, gangguan keefektifan dalam pembelajaran teknik kepramukaan dengan menggunakan media di MTs Madani Pao-pao ialah sebagai berikut:

- (a) Gangguan psikologis. Kegiatan Peserta Didik yang begitu padat membuat tingkat perhatian terhadap informasi yang disampaikan itu kurang. Mungkin dikarenakan kondisi fisik yang mengalami kelelahan atau semacamnya sehingga konsentrasi dan fokus Peserta Didik dalam belajar terutama dalam menerima informasi yang disampaikan oleh Pembina.
- (b) Gangguan fisik. Walaupun tidak ada Peserta Didik yang kami dapatkan memakai kacamata, namun berdasarkan observasi, ada beberapa anak yang mengalami kelelahan yang ada pada media pembelajaran itu tidak dapat diabaikan. Adapun faktor lain ialah kondisi fisik yang menurun akibat terlalu lamanya kegiatan yang digunakan dalam kelas formal, ditambah lagi kurangnya istirahat saat siang hari menambah kondisi fisik seorang Peserta Didik menurun dan akhirnya mengakibatkan Peserta Didik bosan dalam melakukan aktifitas pembelajaran.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

1. Dari hasil penelitian yang kami dapatkan, pemanfaatan teknologi audio visual dalam proses pembelajaran teknik kepramukaan di MTs Madani Pao-pao meliputi beberapa hal seperti perangkat yang digunakan yakni *hardware* (laptop, LCD proyektor, layar LCD, handphone, smartphone dan gadget), dan *software* (microsoft power point, windows media player, dan beberapa aplikasi android yang berbasis kepramukaan). Model komunikasi dalam pembelajaran menggunakan teknologi audio visual memposisikan teknologi sebagai sumber dan media untuk memberikan stimulus pada pelaku kegiatan pembelajaran yaitu pembina dan peserta didik dalam bentuk Bentuk Gambar diam (foto, gambar, desain, dan sebagainya) dan Gambar bergerak (video) yang di tampilkan dapat merangsang peningkatan minat Peserta Didik dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu pemanfaatan teknologi juga dapat membantu dalam penyimpanan ide, media visualisasi kata, media ilustrasi, untuk membangun pandangan yang sama antara Pembina dan peserta didik, untuk memfokuskan perhatian Peserta Didik, dan untuk membangun pengalaman dan minat Peserta Didik. Jadi hal-hal abstrak yang ada dalam pikiran Peserta Didik dapat menjadi lebih nyata dengan pemanfaatan teknologi audio visual ini.
2. Terdapat dua faktor yang dapat mendukung dan menghambat proses penyampaian materi pembelajaran teknik kepramukaan menggunakan teknologi audio visual di MTs Madani Pao-pao ini. Faktor pendukung dan penghambat tersebut ialah Faktor eksternal dan faktor internal. Faktor

eksternal untuk mendukung proses pembelajaran di MTs Madani Pao-pao ialah fasilitas yang lengkap disertai materi yang tersedia cukup banyak diberbagai sumber dan Pembina yang cukup banyak. sedangkan faktor internal berasal dari tiga unsur yakni Pembina sendiri, media yang digunakan dan peserta didik. Faktor eksternal yang dapat menghambat proses pembelajaran ini ialah lingkungan sekolah, tempat belajar yang kurang nyaman, cuaca, waktu yang tepat dalam menggunakan media pembelajaran. Sedangkan faktor internal yang dapat menghambat proses pembelajaran ialah pembina yang kurang kreatif yaitu kemampuan seorang Pembina dalam mengaitkan peserta didik. kedua yaitu teknis dimana pembelajaran akan dapat berlangsung dengan baik menggunakan media jika media tersebut dapat keaktifan dan kepuasan. Dan yang terakhir ialah keefektifan, yaitu proses dimana peserta didik menerima materi dari pembina diterima oleh peserta didik.



### **B. Implikasi**

1. Dunia yang semakin modern menuntut kita untuk selalu berfikir kreatif dalam melakukan setiap kegiatan maka dari itu pemanfaatan teknologi merupakan salah satu cara dan langkah yang cukup tepat untuk membantu kita dalam melakukan kegiatan pendidikan.
2. Pembina yang kreatif dan memiliki kemampuan menggunakan teknologi akan lebih mudah dalam mengajar. Ditambah lagi dengan fasilitas teknologi audio visual yang sudah semakin banyak tersedia tinggal bagaimana kita memanfaatkan teknologi tersebut untuk kemajuan pendidikan.
3. Metode mengajar dengan menggunakan teknologi audio visual merupakan salah satu metode yang cukup efektif untuk perkembangan peserta didik,

maka dari itu dengan penelitian ini kami mengharapkan kepada setiap aktifis pendidikan terutama para guru dan Pembina untuk mempertimbangkan penggunaan teknologi audio visual ini dalam mengajar.

4. Kami berharap agar penelitian ini dapat ditindak lanjuti untuk perkembangan keilmuan dan keguaan praktis yang dapat dimanfaatkan baik untuk kepentingan pemerintah, praktisi, akademisi, maupun masyarakat pada umumnya.



## DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an al-Karim

Akil, Muh Ansar. *Teknologi Komunikasi dan Informasi*. Makassar: Alauddin University press, 2011

Akil, Muhammad Ansar, *Ilmu Komunikasi Konstruksi, Proses, & Level Komunikasi Kontemporer*. Makassar: Alauddin University Press, 2012

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2014.

Bungin, Burhan. *Penelitian Kualitatif: Pendekatan, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lain*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.

Bungin, Burhan. *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, Dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana, 2009.

Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Bandung: J-ART, 2004.

Fiske, John. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers, 2014.

Hed, Benny H. *Semiotika: Ilmu Komunikasi dan Budaya*. Depok: Komunitas Bambu, 2011.

Ida, Rachmah. *Metode Penelitian Studi Media Dan Kajian Budaya*. Jakarta: Kencana, 2014.

Indriana, Dina. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Dive Press, 2011.

Jusak. *Teknologi Komunikasi Data Modern*. Yogyakarta: Andi Offset, 2013.

Mufid, Muhammad. *Etika dan Filsafat Komunikasi*. Jakarta: Kencana, 2010.



Program Studi Desain Komunikasi Visual FSR Yogyakarta dan Studio Diskom,  
*Irama Visual Dari Toekang Reklame Sampai Komunikator Visual.*  
 Yogyakarta: Jelasutra, 2009.

Seifert, Kelvint. *Pedoman Pembelajaran & Instruksi Pendidikan.* Jogjakarta:  
 IRCisoD, 2012.

Simarmata, Janner. *Pengenalan Teknologi Komputer dan Informasi.* Yogyakarta:  
 Andi Offset, 2006.

Sudirman, Arief S., dkk., *Media Komunikasi: Pengertian, Pengembangan Dan  
 Pemanfaatannya.* Jakarta: Bumi Aksara, 2007.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta,  
 2013.

Sunardi, Andri Bob. *Boym*. Bandung: Nuha Media, 2014.

Supriadi, Didi dan Deni. *Dasar-dasar Komunikasi Pembelajaran.* Bandung:  
 Remaja Rosdakarya, 2013.

Yusuf, Pawit M. *Komunikasi dan Praktik.* Jakarta: Bumi  
 Aksara, 2010.



### ***Skripsi/ Jurnal***

Anindiati, Ayunia. “Komunikasi Instruksional Guru Dalam Mengajar Anak Autis  
 Di Sekolah Dasar Luar Biasa Negeri Sinjai”, *Skripsi.* Makassar: Fak.  
 Dakwah dan Komunikasi UIN Alauddin, 2015.

Luik, J.E., “Media Dan Perubahan Iklim: Aplikasi Medium Komunikasi Terkini  
 Dalam Mengkomunikasikan Mitigasi Dan Adaptasi Perubahan Iklim.” *UKP*

Surabaya (Maret 2012), <http://repository.petra.ac.id/15385/> (Diakses 3 januari 2016).

Sabaran, Riduan. “Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Oleh, Program Studi Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia Dan Daerah.” *STKIP PGRI Banjarmasin* (Desember 2012). <http://stkipbjm.ac.id/ojs/index.php/jpl/article/view/13> (Diakses 3 januari 2016).

### Internet

Ane, Ahmad. “Pendidikan Islam di Madani Pao-pao.” *Website Madani Alauddin*. <http://Madani-alauddin.blogspot.co.id/2016/01/pendidikan-islam-di-madani-pao-pao.html> (14 Januari 2016).

Ane, Ahmad. “Visi, Misi dan Tujuan Madrasah.” *Website Madani Alauddin*. <http://madani-alauddin.blogspot.co.id/2016/01/visi-misi-dan-tujuan-madrasah-madani.html> (14 Januari 2016).

“Dukung” KBBI Online. <http://kbbi.web.id/ganggu> (1Desember 2015)

“Hambat” KBBI Online. <http://kbbi.web.id/ganggu> (1Desember 2015)

“Ganggu”, KBBI Online. <http://kbbi.web.id/ganggu>. (1Desember 2015)

MTs Madani Pao-pao, “Daftar ekstrakurikuler”, *Situs Resmi MTs Madani Pao-pao*. <http://40313975.siap-sekolah.com/sekolah-kehidupan/kurikulum-daftar-ekstrakurikuler/> (13 Januari 2016).

MTs Madani Pao-pao, “Daftar Pengurus”, *Situs Resmi MTs Madani Pao-pao*. <http://40313975.siap-sekolah.com/data-siap/sekolah-daftarpengurus/> (13 Januari 2016).



MTs Madani Pao-pao, “Profil Sekolah”, *Situs Resmi MTs Madani Pao-pao*.

<http://40313975.siap-sekolah.com/sekolah-profil/> (13 Januari 2016).







UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**ALAUDDIN**  
MAKASSAR  
MAKASSAR

## DOKUMENTASI

### 1. Tahap awal Wawancara



### 2. Tahap Wawancara lanjutan



### 3. Proses Pembelajaran menggunakan Proyektor



#### 4. Proses Interaksi Pembina dan Peserta Didik



#### 5. Wawancara pada Peserta Didik



#### 6. Salah satu perangkat

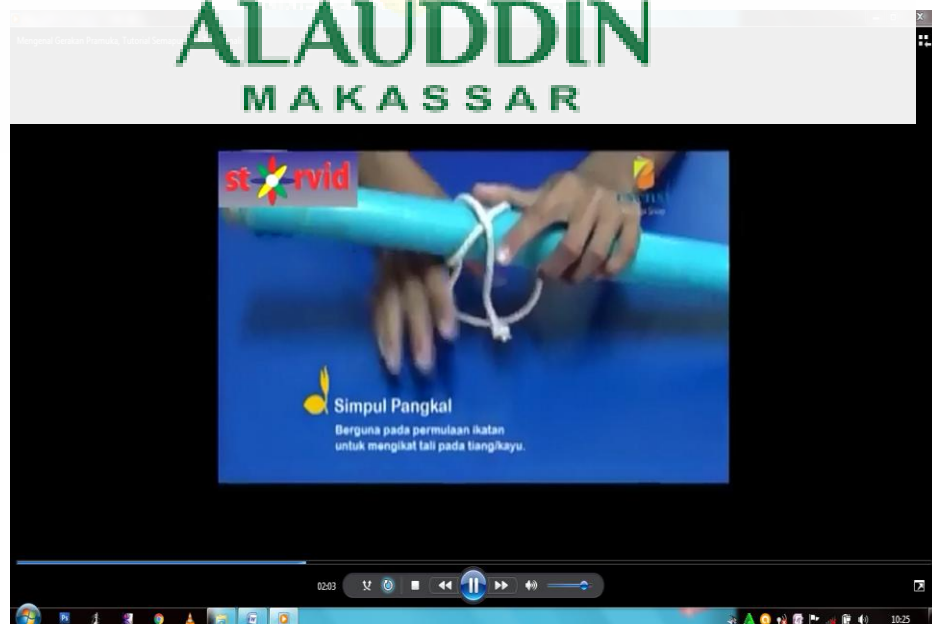


## 7. Contoh Bahan Ajar

### a. Membaca Sandi



### b. Tali Temali (Pionering)



c. Latihan baris-Berbaris



d. Macam-macam Bivak (sebelum tidur di tenda)





## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

**Muh. Taftazani JR** lahir di kabupaten Mamuju, tanggal 21 Juni 1993 merupakan anak pertama dari delapan bersaudara pasangan Jalaluddin dengan Rasabunga. Pendidikan formal yang pernah diikuti adalah sebagai berikut :

1. Memasuki jenjang Sekolah Dasar pada SD Inp. Rangas Prov. Sulawesi Barat, Kab. Mamuju pada tahun 1999 – 2000.
2. Memasuki jenjang sekolah menengah pertama pada MTsN Binanga 3 Mamuju, Prov. Sulawesi Barat pada tahun 2000 – 2004.
3. Memasuki jenjang sekolah menengah atas pada SMK N 1 Rangas Mamuju, bidang ilmu teknologi komunikasi dan informatika jurusan Multimedia tahun 2008 – 2011.
4. Melanjutkan pendidikan jenjang sarjana pada Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar jurusan Pendidikan Matematika pada Tahun 2011.

Selama berada pada jenjang strata satu (S1), disamping aktifitas kuliah juga aktif pada beberapa Organisasi ekstra dan intra. Yakni : anggota International Black Phanter Karate (IBPK) Unit Sulawesi barat, Ketua divisi Search And Rescue (SAR) pada Organisasi Korps Adventure dan Pencinta Alam Kalomang (KAPAK) Sulawesi Barat, anggota Pramuka UIN Alauddin Makassar, anggota Brigade Pramuka Penolong (BPP SAR) daerah Sulawesi Selatan, anggota Persatuan berburu dan menembak Indonesia (Perbakin) UIN Alauddin Makassar, Tim Reaksi cepat Pramuka Peduli daerah Sulawesi selatan, Gerakan Pemuda Ansor Nahdatul Ulama (GP NU) wilayah Gowa.